12/07 bis 1/08

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

AUSGABE 10 CyberMedia € 3,50
Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75

MOBILE GAMER

MOBILE GAMER

Dragon Quest

GROSSES SPECIAL

- **Rückblick** Alle Spiele seit 1986
- **Dragon Quest 4 bis 6:** Erste Infos zu den aufwändigen 3D-Remakes
- **Dragon Quest 9** Exklusive Episode für Nintendo DS



LEGO Star Wars – Die komplette Saga

Mächtig gut: Alle 6 Filme zum Nachspielen in putziger Lego-Optik und mit vielen Gags



Test & Tipps: Horror-Adventure mit hohem Gänsehaut-Faktor

Sims 2 Gestrandet

Vorsicht Falle: PSP- und DS-Versionen mit etlichen Mängeln

Mario Party DS

Unser Winter-Hit: Toller Multiplayer-Spaß mit pfiffigen Spielen

Smackdown vs Raw 2008

Packendes 3D-Wrestling **für PSP & DS**

die Simpsons

Matt Groening

Das lustigste Spiel aller Zeiten?

Kultiger Genre-Mix für DS und PSP im Test

NEUE SERIE

Denksport & Tierfreunde

Spiele für alle: Sophies Freunde, High School Musical, Augen-Training u.v.m.





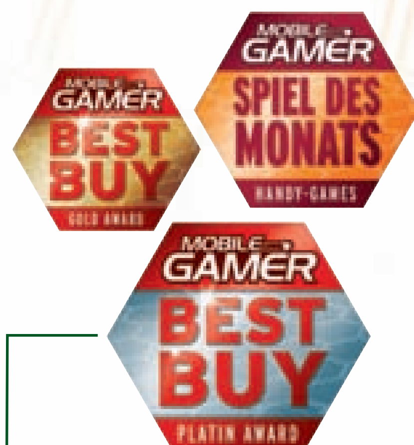
Inflation der Spiele >>

Wow – so viele neue Spiele! Toll, oder doch nicht? Der gigantische Erfolg des DS treibt zum Teil wirre Blüten. Die Auswahl ist so groß wie nie, aber die Qualität...



Wer zum Jahreswechsel durch die einschlägigen Kaufhäuser und Elektronikmärkte schlendert, sieht den Wald vor lauter Bäumen nicht. Zumindest, wenn er in der Videospielabteilung vor dem DS-Regal steht. Was im letzten halben Jahr an Software für Nintendos Klappkonsole erschienen ist, können selbst Profis kaum noch durchschauen. Dabei haben nicht nur die etablierten Entwickler ihren Ausstoß deutlich erhöht, immer mehr einheimische Publisher und Programmier-Studios versorgen uns mit "typisch deutschen" Spielen – von Winnetou bis TKKG.

Eigentlich schön, dass die Auswahl so groß ist – schließlich haben wir uns vor einem Jahr noch bitterlich über die zögerliche Software-Versorgung in Deutschland beschwert. Die Kehrseite der Medaille: Mit Hochdruck wurde in den letzten Monaten an echten und Pseudo-Spielen für den DS gearbeitet; schließlich will jede Firma möglichst schnell möglichst viel vom vermeintlich riesigen DS-Kuchen abhaben. Nicht selten leidet darunter aber die Qualität. So hatten wir schon in der letzten Ausgabe insbesondere die "Spiele für Nicht-Spieler" ob teils unterirdischer Qualität abgewatscht. Mehr denn je braucht es einen unabhängigen **SPIELE-TÜV** wie die *Mobile Gamer*, um nicht auf Cover-Gestaltung und TV-Werbung reinzufallen, sondern nach Spielspaß und Genre-Vorlieben zu kaufen.



Qualitätssiegel: Spiele werde in der *Mobile Gamer* in verschiedenen Kategorien bewertet. Die besten erhalten Prädikate wie den "Gold" bzw. "Platin Award" oder werden als "Spiel des Monats" in einer bestimmten Rubrik ausgezeichnet.

Gesellige Wintertage wünschen Eure *Mobile Gamer*



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!

In Zusammenarbeit mit Sega verlosen wir diesmal eine brandneue PSP – zusammen mit jeder Menge Spielzeug zum Thema "Der goldene Kompass". Wer folgende Frage richtig beantwortet, kommt in unseren großen Lostopf.

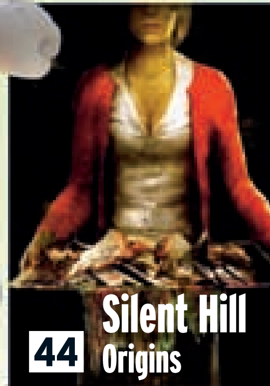
Wie lautet die genaue Bezeichnung des neuen PSP-Modells: "Slim & Light" oder oder "Lite & Bright"?

**Einsendeschluss ist der 31. März 2008, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering**



In Japan ist "Dragon Quest" sogar beliebter als der große Konkurrent "Final Fantasy": *Mobile Gamer* ergründet den Mythos und stellt die kommenden Spiele vor. **26**

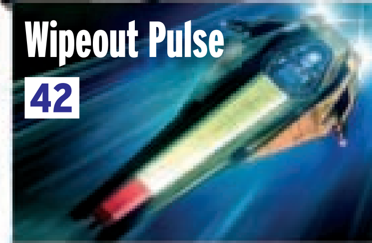








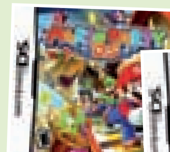


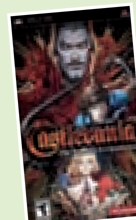


SPIELE-TEST >> 25




Top-Spiele dieser Ausgabe



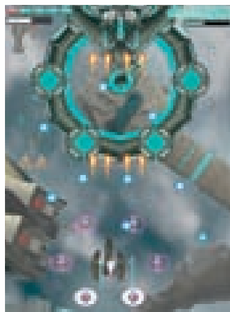


News>>

Hard- und Software

N-Gage kehrt zurück

Auf Probe kaufen, Audio- und Video-Dateien verwalten oder Mitspieler finden: N-Gage wird zur Software, die Zocker zusammen bringt.



Auch Fans klassischer Spielkonzepte werden von Beginn an versorgt: "Space Impact Kappa Base".

Ende August präsentierten die Finnen erste Details zur Ovi-Plattform auf dem "Nokia GoPlay"-Event in London.

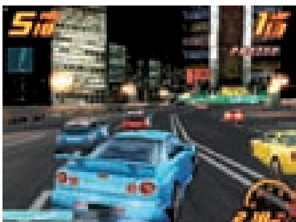
In Ausgabe 8 haben wir bereits über die nächste N-Gage-Generation berichtet, jetzt rückt Nokia mit weiteren Fakten raus: N-Gage wird zukünftig nicht mehr ein einzelnes Mobiltelefon, sondern Teil der neuen 'Ovi'-Plattform (finnisch für 'Tür') sein. Die stellt auf einer ganzen Palette kompatibler Handys Spiele, Musik, Videos und Anwendungen (u.a. Navigation) zur Verfügung. Dabei ist Ovi zunächst selbst eine Anwendung, die man von N-Gage.com herunterlädt und auf seinem Handy installiert. Kauft Ihr später ein passendes Mobiltelefon aus der S60-Serie, ist der Zugang schon auf dem Gerät vorinstalliert: Die ersten kompatiblen Modelle sind N81 (derzeit noch mit einer Demoversion der Software versehen), N73, N93 und N95 in all ihren Varianten.

Kauf mit Komfort

Ovi soll zukünftig alle Handy-Einkäufe unter einen Hut bringen. Man muss sich Software und Multimedia-Anwendungen nicht mehr auf zig Homepages zusammensuchen, sondern kann bequem mit dem Mobiltelefon oder dem PC einkaufen. Denn Euer Heimcomputer wird fester Bestandteil dieser Plattform: Wie oft habt Ihr schon ein Spiel gelöscht, weil im Handy-Speicher der Platz knapp wurde? Das ist in Zukunft nicht mehr nötig, denn alle Ovi-Inhalte lassen sich auf PC-Festplatte auslagern. So kann man sich vor jeder Reise ein individuelles Unterhaltungspaket aufs Handy laden und Klassiker erneut anspielen.

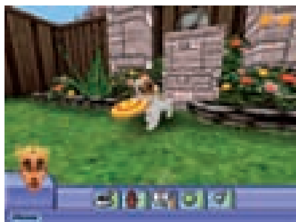
Außerdem dürfen Ovi-Kunden frische Games testen, bevor sie sechs bis zehn Euro hinblättern. Das klappt über zeitlich begrenzte Accounts; nach einer bestimmten Spielzeit müsst Ihr Euch für den Kauf oder eine Lizenz entscheiden. Demnach spart Ihr auch Geld, indem Ihr ein Spiel nur für drei Tage

Asphalt 3: Street Rules



Gamelofts spektakuläre Rennserie kommt auf die Ovi-Platform: Es gilt die knifflige Drift-Physik zu meistern, Konkurrenten ins Abseits zu rempeln, die Cops abzuschütteln und im Fokus des TV-Helikopters eine gute Figur zu machen. Dazu schwingt Ihr Euch hinter den Lenker von neun Rennwagen sowie drei Motorrädern und brettert wahlweise im Hoch- oder Querformat über 14 glamouröse 3D-Strecken.

Sims 2: Haustiere



Beim Neustart des N-Gage wollen auch die Haustiere der Sims mitkuscheln. Ihr erstellt ein virtuelles Alter Ego und schafft Euch einen Welpen an. Diesen gilt es zu umsorgen und zu trainieren; schon bald hört er auf Kommandos wie Sitz, Platz und Tanz. Wer Fortschritte und dabei den Schützling glücklich macht, wird mit Spielzeug und allerlei anderen Extras belohnt.

Brothers in Arms

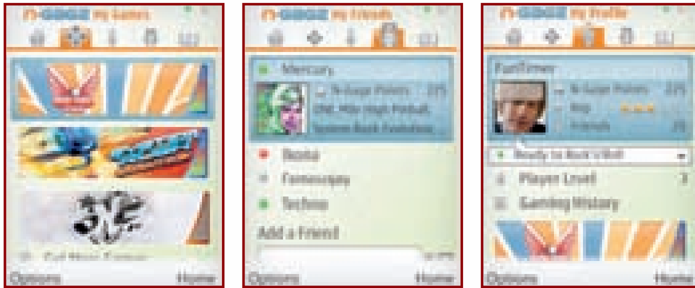


In 14 Missionen stürmt Ihr durch Normandie, Ardennen und Tunesien: Die neue N-Gage-Umsetzung soll mit viel Drumherum eine dichte Atmosphäre schaffen. Während Ihr die Wehrmacht mit Sniper-Rifle, Bazooka und MG aufs Korn nehmt, zerstören im Hintergrund Panzer Gebäude und schmieren Bomber vom Himmel ab. Ihr könnt sogar Fahrzeuge wie Jeep und Panzer selbst steuern.

Pro Series Golf



Eines der ersten beiden Spiele mit Online-Matches dürfte Mineshafts Golf sein. Bis zu vier Sportler treten zu Turnieren und Freundschaftsspielen an. Die Simulation soll reale Kurse realistisch darstellen, außerdem werden zahlreiche Rasengrößen wie Colin Montgomerie, Sergio Garcia und Annika Sörenstam spielbar sein. Natürlich gibt es auch eine Weltrangliste, die Ihr solo erobert.



Spiele komfortabel verwalten (links), Freunde finden (Mitte), sich mit einem Profil präsentieren (rechts): Die N-Gage-Abteilung der Ovi-Plattform soll Zocker zusammenbringen.

oder eine Woche mietet. Außerdem gibt es diverse Community-Funktionen wie bei Microsofts 'Xbox Live': Die Spieler präsentieren sich mit einem Profil online und halten mit Freundschaftslisten Kontakt.

Der Ovi-Start ist für den Dezember 2007 geplant, insgesamt 16 Spiele sollen in den ersten Wochen erhältlich sein. Die meisten Titel unterstützen Online-Funktionen wie Tausch der Rekorde, einige ermöglichen sogar Mehrspieler-Matches per Bluetooth und Internet. Je nach Spiel wird das 320x240 Pixel umfassende Display hochkant oder quer gehalten. Die ersten bewegten Sequenzen vermitteln gemischte Eindrücke: Zum Teil wird für ein Handy hochkarätige 3D-Optik geboten, manchmal ruckelt's aber deutlich. Namhafte Hersteller wie Capcom, Vivendi und EA Mobile versprechen u.a. Umsetzungen von „Crash Bandicoot" und „Tiger Woods PGA Tour". Ab der nächsten Ausgabe werden wir für Euch die interessantesten Titel testen. Mal schauen, ob Nokias neue N-Gage-Konzept besser ankommt...

Erste Spiele für den N-Gage-Dienst

Name	Entwickler	Genre	Spieler	Online
Asphalt 3: Street Rules	Gameloft	Rennspiel	1	Nein
Block Breaker Deluxe	Gameloft	Reaktion	1-2	Nein
Bounce Boing Voyage	Rovio Mobile	Reaktion	1	Nein
Brain Challenge	Gameloft	Denken	1	Nein
Brothers in Arms	Gameloft	Action	1	Nein
Die Sims 2: Haustiere	EA Mobile	Denken	1	Nein
Dogz	Gameloft	Denken	1	Nein
Hooked On: Creatures of the Deep	Infinite Dreams	Sport	1	Nein
Midnight Pool 3D	Gameloft	Sport	1	Nein
Mile High Pinball	Ideaworks 3D	Reaktion	1	Nein
One	Digital Legends	Action	1-2	Nein
Pro Series Golf	Mineshaft	Sport	1-4	Ja
Snakes Subsonic	Barking Lizards	Reaktion	1-4	Ja
Space Impact Kappa Base	Method Solutions	Action	1	Nein
System Rush: Evolution	Ideaworks 3D	Rennspiel	1-2	Nein
World Series Poker	Glu Mobile	Denken	1	Nein

Hardware

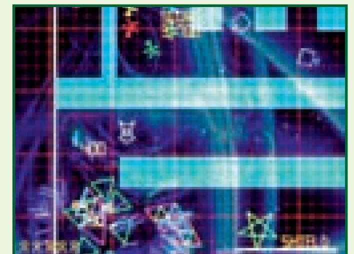
GP2X: fühlbar besser?

Vor knapp zwei Jahren haben wir Euch das koreanische GP2X-Handheld vorgestellt. Zwar blieb der mattschwarzen Hosentaschenkonsole ein kommerzieller Erfolg verwehrt, emsige Heimentwickler haben sie aber seitdem ins Herz geschlossen – ermöglicht sie dank offenen Linux-Betriebssystems doch die Entwicklung eigener Games und Programme. Seit kurzem ist die dritte Version, das GP2X F-200 erhältlich – jetzt in weiß, mit Steuerkreuz (statt Ministick) und Touchscreen. Bei unserem Test funktionierte die berührungssensitive Kontrolle im Menü tadellos, ein Großteil der als kostenfreie Downloads erhältlichen Spiele unterstützen diese Feature aber natürlich noch nicht. Ebenfalls störend sind das kantige Steuerkreuz und der hohe Batterieverbrauch. Für die Zukunft sind einige wenige kommerzielle Spiele wie die putzige Knobelei "Wind & Water" angekündigt, bei Media Markt & Co. werdet Ihr GP2X-Produkte aber weiterhin nicht finden.



GP2X F-200

Größe (BxHxT)	14,4 x 8,3 x 3,4 cm
Bildschirm-Diagonale	3,5 Zoll (8,3 cm)
Schnittstellen	USB 2.0, SD-Karte
Zirka-Preis	170 Euro
Bezugsquelle	www.gp2x.de



Der Actionknobler "Vektar" erinnert optisch stark an den kommenden DS-Hit "Geometry Wars Galaxies".



Die weiße Front verleiht dem GP2X einen edleren Look, der Stylus ist sogar ausziehbar. Auf dem Display seht Ihr die Steinschieberei "Wind & Water".

Spiele

Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



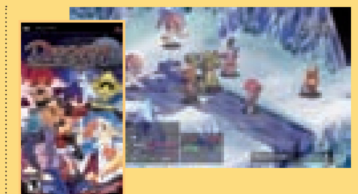
1. Neves (Nintendo DS)

Der sinnlos klingende Name ist leicht erklärt: Von hinten gelesen wird "Seven" daraus - und aus genau dieser Zahl geometrischer Teile sollt Ihr vorgebene Formen nachlegen. Mehr hat das Konzept der Knobelei nicht zu bieten, fesselt aber dennoch stundenlang - denn zur Lösung braucht Ihr jede Menge Grips. Sprachkenntnisse sind nicht nötig, nicht zuletzt deshalb lohnt sich der USA-Eigenimport.



2. Theta (Nintendo DS)

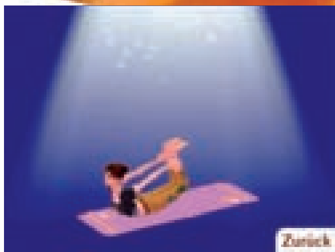
Zwei Spiele in einem bekommt Ihr im japanischen "Theta": Einerseits sollt Ihr in einem Aquarium bunte Kugeln zusammenführen, andererseits Bälle durch ein Drehscheiben-Labyrinth ins farblich passende Ziel rotieren. Hört sich simpel an, wird aber durch Verknüpfungen der einzelnen Scheiben ganz schön knifflig. Eine Veröffentlichung im Westen ist bislang nicht angekündigt.



3. Disgaea (Sony PSP)

Die Strategie-Experten von Nippon Ichi spendieren der PSP mit "Afternoon of Darkness" eine überarbeitete Umsetzung des beliebten PS2-Originals. Hinter der mit putzigen Anime-Sprites besiedelten Bitmap-Fantasy-Kulisse steckt ein ausgewachsenes Strategie-Rollenspiel, das es zwar nicht ganz mit "Final Fantasy Tactics" aufnehmen kann, aber etwas zugänglicher ausfällt.





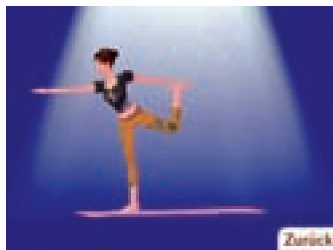
Software

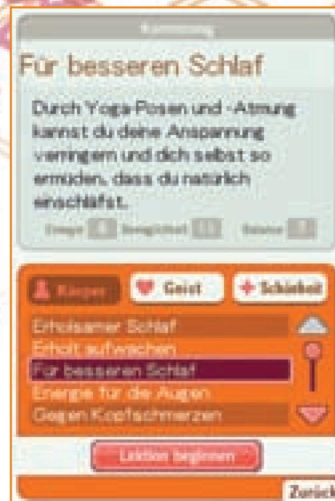
Let's Yoga

Ihr wollt etwas für Euer Wohlbefinden tun? Dann hat Konami das Richtige für Euch: "Let's Yoga" dient als virtuelles DS-Trainingsstudio für die indische Körperübungslehre mit knapp 100 Posen und kurzem Grundlagenkurs. Ungewöhnlich ist das 30 Euro teure und bereits erhältliche Modul auf jeden Fall, aber was taugt es im Praxiseinsatz? *Mobile Gamer* setzte eine sportive Vertreterin der Zielgruppe vor den Doppelschirm und bat um einen Erfahrungsbericht. Ida Henze ist 22, Studentin und betreibt seit Jahren klassischen und orientalischen Tanz. Hier ihr Bericht:

"Als passionierte Nichtspielerin betrachtete ich 'Let's Yoga' eher skeptisch. Ein virtueller Yogakurs? Und dann noch auf einem Minibildschirm, kann man so etwas ernst nehmen? Nach der ersten Begegnung mit dem selbsterklärenden Menü ist die Berührungsangst überwunden. Mit ein paar schnellen Stylus-Tippsern kleide ich meine digitale Trainerin ein und liege bald darauf mit dem DS auf dem Übungsteppich, um meine erste Lektion in Sachen Yoga zu lernen. Wer allerdings auf die Erklärungstexte angewiesen ist, kommt bei dem Versuch, die Anweisungen genau zu lesen, das Bild hinter der Schrift zu erkennen und gleichzeitig die Übungen hinzukriegen ohne umzufallen, ganz schön ins Schwitzen."

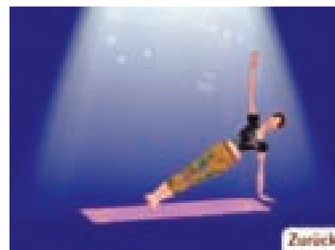
Danke, Ida. Einen Yoga-Könner macht das virtuelle Lehrbuch also nicht gleich aus Euch und ersetzt keinen echten Kurs – aber zum Reinschnuppern ist's durchaus eine interessante Sache. Fortgeschrittene Yoga-Fans haben's leichter, für sie ist der Trainingsmodus eine durchaus sinnvolle Begleitung auf Reisen.





Die Auswahl an Posen ist groß: Ihr findet für fast jede Entspannungssituation die passende Übung.





Ida und die "Let's Yoga"-Vorturnerin im Duett: Die Übungen werden so vorgeführt, dass Kenner schnell klar kommen – Neulinge tun sich etwas schwerer.

Software

Yu-Gi-Oh! GX Card Almanac

Konami veröffentlicht erstmals keine Alternative zum realen "Yu-Gi-Oh!"-Kartenspiel, sondern eine Ergänzung. Bei dem digitalen Nachschlagewerk haltet Ihr das DS-Handheld quer wie ein Buch und studiert detaillierte Beschreibungen zu allen Basiskarten und Boosterpacks. Außerdem gibt's ein Kombo-Verzeichnis für besonders effektive Angriffe und den Lebenspunkterechner: Mit dieser Variante eines Taschenrechners lassen sich die Lebenspunkte des Gegners sowie die eigenen berechnen und verwalten. Der originelle Assistent ist seit Ende November im Handel und kostet 20 Euro.



Beide Kontrahenten im Blick: Rechts oben wechselt Ihr zwischen den Lebenspunkten der Duellanten.



Umfangreiches Nachschlagewerk: Es sind Lexika für alle Karten sowie Kombos eingebaut.

Zubehör

PSP am Fernseher



Das Bild seht Ihr entweder auf der PSP oder dem Fernseher – beides gleichzeitig geht nicht.

Letzte Ausgabe haben wir Euch die neue PSP Slim & Lite in allen Details vorgestellt, die interessanteste Neuerung konnten wir jedoch nicht in der Praxis testen – das holen wir jetzt nach. Unterhalb des Bildschirms prangt nicht nur ein Anschluss für den Kopfhörer, mit den passenden Kabeln könnt Ihr die PSP nun an den Fernseher anschließen. Allerdings gibt's wichtige Dinge zu beachten: Um zu spielen, benötigt Ihr sowohl das 2,5 Meter lange Komponenten-Kabel (ca. 25 Euro) sowie eine Glotze, die Progressive-Scan-Darstellung beherrscht. Mit anderen Geräten oder dem 20 Euro teuren AV-Kabel klappen nur Musik und Filme, was sich nicht wirklich lohnt. Habt Ihr Euer Handheld angestöpselt, schaltet Ihr das Bild durch wenige Tastendrücke um. Während UMD-Filme das komplette 16:9-Format nutzen und eine solide, wenn auch etwas weichgezeichnete Bildqualität liefern, müsst Ihr bei den Spielen Einschränkungen hinnehmen. So bleiben an allen Seiten schwarze Balken, außerdem flimmern Objektkanten teilweise deutlich – kurz gesagt, auf dem kleinen Display wirkt's besser. Letztlich ist der TV-Anschluss eine witzige Sache und als Gimmick nett, aber kein wirklicher Spaßgewinn. Wer noch ein altes PSP-Modell hat, spart sich den Neukauf aus diesem Grund.

Spiele

DS kriegt den Drehwurm

Stilbewusst: Das Paddle wird in vier verschiedenen Farben erhältlich sein.

Bisher nutzte nur Nintendo den GBA-Slot des DS für Hardware-Gimmicks wie Rumble Pak oder den letztes Mal vorgestellten Bewegungssensor. Als erster Fremdhersteller bedient sich nun Taito dieser Möglichkeit und veröffentlicht einen Zusatz, mit dem die Neuauflage eines Spielhallenklassikers gefeiert wird. Wenn in Japan Anfang Dezember Handheldspieler mit dem "Breakout"-Update "Arkanoid DS" fleißig Steine zerbröseln, sind sie nicht auf die Steuerung per Drigikreuz oder Stylus beschränkt. Wahlweise können sie auch ein Paddle in Ihren DS stecken, auf dem nur ein Drehknopf sitzt. Damit wird der Balken am unteren Bildrand stufenlos und ganz traditionell seitlich bewegt. Klar, für viele andere Spiele taugt der Controller nichts (allerdings ist demnächst ein kompatibles "Space Invaders" angekündigt), aber zu "Arkanoid" passt's perfekt. Eine Europa-Veröffentlichung halten wir für unwahrscheinlich, aber der Import sollte auch ohne große japanische Sprachkenntnisse spielbar sein.

Coming Soon: Mobile Spiele von Dezember bis März

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Barbie Island Princess	Activision	Reaktion	1. Quartal
Ben 10	D3	Action	7. Dezember
Brain Buddy	Koch	Denken	Dezember
Dead Head Fred	D3	Action	14. Dezember
Ferrari Challenge	System 3	Rennspiel	7. Dezember
Geometry Wars: Galaxies	Vivendi	Action	18. Januar
Godzilla: Unleashed	Atari	Action	1. Quartal
Hot Wheels: Beat that!	Activision	Rennspiel	1. Quartal
Kreuzworträtsel	D3	Denken	7. Dezember
Legend of Spyro: Eternal Night	Vivendi	Reaktion	14. Dezember
Mario & Sonic b.d. Olymp. Spielen	Sega	Sport	Dezember
Mein Life Coach	Ubisoft	Lernspiel	1. Quartal
Mein Wortschatz Coach	Ubisoft	Lernspiel	1. Quartal
Miami Nights: Singles in the City	Ubisoft	Denken	1. Quartal
Panzer Tactics DS	10tacle	Denken	3. Dezember
Puzzle Quest	D3	Denken	18. Januar
Sega Superstars Tennis	Sega	Sport	1. Quartal
Sophies Freunde: Die Eisprinzess.	Ubisoft	Reaktion	1. Quartal
Spiderwick Chronicles, The	Vivendi	Abenteuer	Februar
TKKG - Detektiv gesucht	BMG	Abenteuer	3. Dezember
Versteckt - Entdeckt! Zirkus	Koch	Reaktion	7. Dezember

Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Alien vs. Predator: Survival...	Vivendi	Action	14. Dezember
ATV Offroad Fury Pro	Sony	Rennspiel	23. Januar
Ben 10	D3	Action	7. Dezember
Brain Assist	Sega	Denken	1. Quartal
Castlevania: The Dracula X...	Konami	Abenteuer	Februar
Coded Arms Contagion	Konami	Action	Februar
Cube	D3	Denken	7. Dezember
Destroy All Humans! Big Willy	THQ	Action	Februar
Football Manager 2008	Sega	Denken	Dezember
God of War: Chains of Olympus	Sony	Action	1. Quartal
Legend of Spyro: Eternal Night	Vivendi	Reaktion	14. Dezember
Metal Gear Solid: Digital Novel 2	Konami	Multimedia	März
NBA Live 08	Electronic Arts	Sport	6. Dezember
Practical I.Q.	D3	Denken	7. Dezember
Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Sport	Januar
Pursuit Force: Extreme Justice	Sony	Action	5. Dezember
Puzzle Quest	D3	Denken	18. Januar
SOCOM: Tactical Strike	Sony	Denken	5. Dezember
Star Wars: The Force Unleashed	Activision	Action	1. Quartal
Wipeout Pulse	Sony	Rennspiel	5. Dezember
World Series of Poker 2008	Activision	Sport	1. Quartal

Kurzmeldungen

Neues von der "Final Fantasy"-Front

Sowohl der DS-Abenteuerableger "Crystal Chronicles: Ring of Fate" als auch das strategisch angehauchte "Final Fantasy 12: Revenant Wings" und die beiden ersten Teile in ihrer PSP-Neuauflage werden Anfang 2008 in Europa erscheinen. Wann genau? Damit will Square-Enix noch nicht rausrücken.

Sony sieht tiefrot

Während die "Spider-Man"- und "Simpsons"-PSPs für Europa angeblich noch gar nicht (laut Sony) bzw. nur ganz verschämt in einigen Ladenketten aufgetaucht sind, erscheint in Japan Mitte Dezember eine exklusive Variante. Die PSP Deep Red glänzt in edlem Weinrot und ist in zwei Fassungen erhältlich: Für das Set mit Memstick, Netzteil und Tasche werden umgerechnet etwa 150 Euro fällig, für 190 Euro gibt's einen Ständer und einen TV-Tuner mit dazu.



Ich glotz' TV

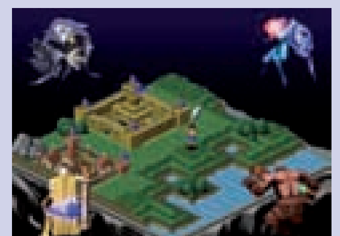
Auch auf dem DS dürfen Japaner in die Röhre schauen: Der '1Seg'-TV-Tuner für die Klappkonsole ist seit kurzem für umgerechnet 45 Euro zu haben, allerdings kann er nur per Online-Bestellung über Nintendos dortige Webseite erworben werden. Das ist für uns aber ohnehin egal, da das Gerät hierzulande keinen Nutzen hätte. Eine PAL-Version ist unwahrscheinlich.

Ein Heim für Aliens

Das beim Münchner Programmiertrupp Shinen in Entwicklung befindliche Shooter-Spektakel "Nanostray 2" hat jetzt einen Publisher gefunden. Das Weltraum-Epos wird von Majesco veröffentlicht - die haben allerdings keine europäische Niederlassung. Derzeit sorgt meistens Eidos dafür, dass Majesco-Spiele in unsere Läden kommen, deshalb vermuten wir, dass auch "Nanostray 2" diesen Weg gehen wird.

Mobile Götterdämmerung

Ein Klassiker kehrt zurück: "Populous", der Urvater des so genannten Gottspiel-Genres, erscheint nächstes Jahr für den DS - allerdings gibt es bislang nur einen Japan-Termin (Februar), für den Westen hat Electronic Arts noch keine Pläne offenbart.

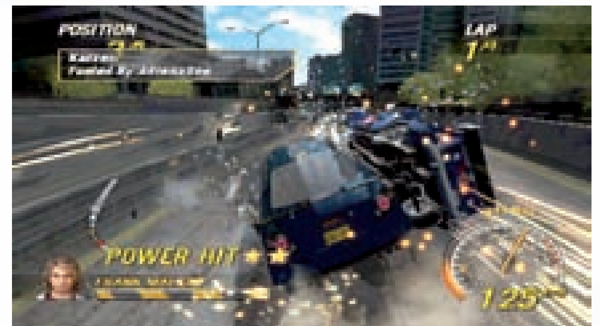


Verschollene Fantasywelt

Die vor langer Zeit angekündigte und dann in der Versenkung verschwundene PSP-Umsetzung des Mammut-Rollenspiels "The Elder Scrolls 4: Oblivion" ist nun wohl endgültig gestorben. Eine offizielle Verlautbarung steht zwar noch aus, in den USA wurde das Spiel aber inzwischen von sämtlichen Händlerlisten gestrichen.

Mini-Previews >>





PSP Aggressive Fahrweise ist Pflicht: Legt die anderen aufs Kreuz.

PSP Rempeln pur reicht nicht aus, um auf die Pole Position zu fahren. Gezielte Turboschübe helfen auf dem Weg nach vorn.

FlatOut: Head On

Rennspiel >> Arcade

Rücksichtsvolles Fahren ist für Weicheier: Bei dieser Raserei sind rabiate Rempler Pflicht.

FlatOut: Head On

 PSP DS

Entwickler	>> SixbyNine, England
Hersteller	>> Empire
Termin	>> Februar 2008

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Rasante Offroad- und Straßenflitzerei mit schicker Grafik, spektakulären Crashes und irrwitzigen Minispielen.



Wer bei den "FlatOut"-Meisterschaften antritt, sollte ein dickes Fell haben. Bei den Rennen zählt nämlich nicht nur die Platzierung, sondern auch Eure Fahrweise – genauer gesagt, wie kräftig Ihr der Konkurrenz das Blech verbeult.

Auf 40 Strecken in sechs Umgebungen rangelt Ihr Euch mit nicht minder aggressiven Konkurrenten, wenn es durch Großstädte, ausgetrocknete Kanäle oder rund um den Bauernhof zur Sache geht. Für Rempler und Kollisionen gibt's am Ende zusätzliche Belohnungen, mit denen Ihr neue Vehikel ersteht oder Euren Lieblingsflitzer aufbohrt. Neben normalen Rennen dürft Ihr in Arenen zu 'Destruction Derby'-Wettbewerben ran (wer zuletzt noch rollt, gewinnt).

Skurril fallen ein Dutzend Minispiele aus, bei denen Euer bemitleidenswerter Crash-Test-Dummy-Fahrer in die Luft geht. Ihr gebt stets auf einer Rampe Gas und schleudert den armen Tropf per Knopfdruck durch die Vorderscheibe, damit er dann als Bowlingkugel, Baseball oder Dartpfeil zweckentfremdet wird.

"FlatOut: Head On" übernimmt die besten Ideen seiner großen Heimkonsolenbrüder und ist das ideale PS-Futter für alle, denen normale Rennspiele zu bieder sind. Der respektlose Vollgasspaß bietet jede Menge Abwechslung und sieht schon jetzt sehr gut aus. Wenn die Grafik auch in Bewegung den Detailgrad und die Bildrate halten kann, brettern die Schrottkarren nächstes Jahr im PSP-Rennspielfeld ganz vorne mit.

Cooking Mama 2

Reaktion >> Geschicklichkeit



Die Tücken der Vertriebswelt verhinderten, dass das erste "Cooking Mama" offiziell in Deutschland erschien, dem Nachfolger geht es hoffentlich besser. Wieder steht Ihr bei der freundlichen Anime-Köchin Mama am Herd und schwingt den Kochlöffel bzw. Stylus. Jede Menge Gerichte wollen zubereitet werden, indem Ihr die einzelnen Arbeitsvorgänge in Minispielform erledigt – vom Kartoffelschälen über Gemüse schneiden und Zitrone ausquetschen bis hin zu Käse reiben. Große Änderungen zum Erstling wird es nicht geben, auch die Optik bleibt nahezu gleich. Für mehr Abwechslung sollen deshalb vor allem die neuen Mahlzeiten sorgen, denn statt wie bisher vor allem japanische Speisen anzubieten, bedient sich "Cooking Mama" nun in der internationalen Cuisine von Frankreich bis zu den USA.



DS Kochende Leidenschaft: Auch diesmal wacht Mama über Eure Künste.



Cooking Mama 2

PSP DS 

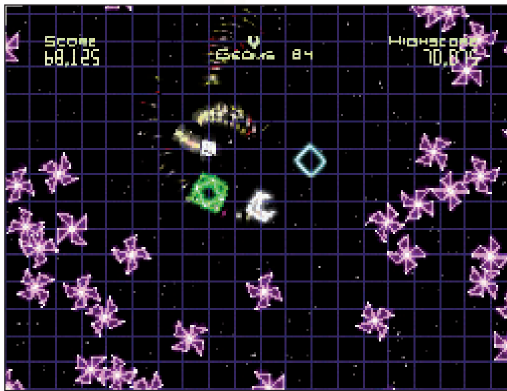
Entwickler	>> Taito, Japan
Hersteller	>> 505 Games
Termin	>> 2008

PERSPEKTIVE 70-80 VON 100

Kulinarische Welt-Tournee: vergnügliche Sammlung flotter Minispiele zum Thema Kochen.

Geometry Wars Galaxies

Action >> Shoot'em-Up



DS Ganz schön viel los im Weltraum: Abstrakte Vektorformen sind ideales Futter für Eure Stylus-Geschosse.

Was als Bonus-Gimmick für eine Xbox-Raserei begann, wurde zum Kultspiel: Der Retro-Shooter "Geometry Wars" findet nun sogar seinen Weg auf den DS. Ihr wuselt mit einem kleinen Raumschiff durch abstrakte Welten und knallt allerlei bunte Feinde ab. Hoffentlich kommt's im Handheldformat genauso cool rüber wie auf der großen Glotze als Live-Arcade-Spiel der Xbox 360.

Geometry Wars Galaxies

PSP | DS

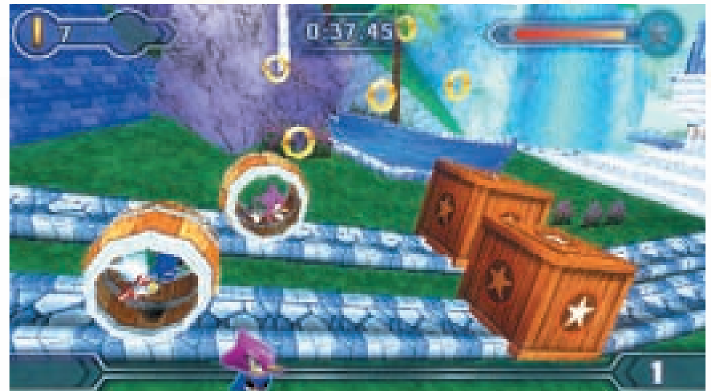
Entwickler	>> Kuju, England
Hersteller	>> Vivendi
Termin	>> Februar 2008

PERSPEKTIVE 60-80 VON 100

Mobilmachung des kultigen Rumdum-Shooters: Viele Missionen und Spielfelder sollen für Spannung sorgen.

Sonic Rivals 2

Reaktion >> Jump'n'Run



PSP Espio, das Chamäleon, gegen Metal Sonic: In Teil 2 stecken nicht nur neue Charaktere, auch eine rasante Fassrollerei ist mit drin.

Das hat ja nicht lange gedauert: Gerade zwölf Monate nach dem Erstling schieben die Kanadier von Backbone das Sequel zu "Sonic Rivals" nach. An der Grunddevise hat sich nichts geändert: Zwei Charaktere aus dem Sonic-Universum flitzen auf ein und derselben Strecke um die Wette. Um Euch einen Vorsprung zu verschaffen, solltet Ihr nicht zögern, Eurem Kontrahenten einen 'zarten' Schubser zu verpassen. Trotz zeitgemäßer 3D-Optik ist das Spielprinzip auf zwei Dimensionen beschränkt – die Tiefe der Levels bleibt Euch verschlossen. Leider sind die Hauptkritikpunkte des Vorgängers zum momentanen Zeitpunkt immer noch drin: knüppelharte Gegner sowie viele unfaire Stellen. Dafür beherrschen Eure Helden jetzt unterschiedliche Spezialmanöver wie Flugeinlage oder Turbo-Boost. Ganz neu sind die Duell-Stages: Wie im Retro-Klassiker "Mario Bros." beharken sich zwei Kombattanten in einem engen 2D-Areal; Sieger ist, wer den anderen ausknockt oder schnellstmöglich eine tickende Zeitbombe abgibt.



PSP Der hat gesessen: Fledermaus-Lady Rouge gibt im Duellmodus die Bombe an Fliegefuchs Tails ab.

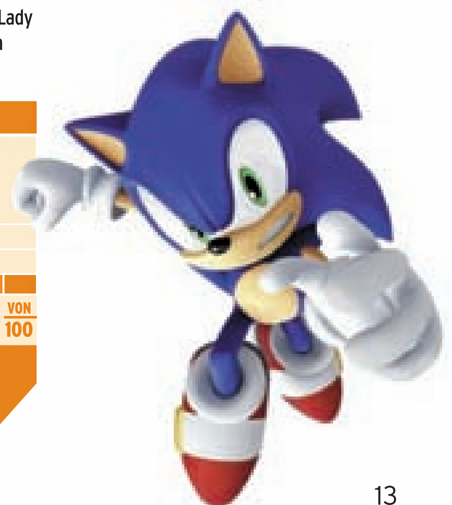
Sonic Rivals 2

PSP | DS

Entwickler	>> Backbone, USA
Hersteller	>> Sega
Termin	>> Dezember

PERSPEKTIVE 60-80 VON 100

Erneut schwächer als Sonic auf DS: schicke Hüpferei der alten Schule – leider mit vielen unfairen Passagen.



Ace Attorney Apollo Justice

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Phoenix Wright hat nach drei Teilen (der letzte davon steht in Europa leider noch aus) die Anwaltskutte an den Nagel gehängt. Im ersten speziell für den DS entwickelten Abenteuer kämpft nun ein Frischling für seine unschuldigen Mandanten. Apollo Justice heißt der dynamische Jüngling, mit dem Ihr wieder per Stylusklick dialoglastige Prozesse führt und Tatorte nach Hinweisen abklappert. Am grundlegenden Prinzip hat Capcom nicht gerüttelt, dafür werden die DS-Fähigkeiten verstärkt zum Aufspüren der Hinweise eingesetzt. Wenn zudem die Story wieder so gelungen übersetzt wird wie bei den Vorgängern, kann eigentlich nicht viel schiefgehen.



DS Mysteriös: Wieso sitzt Ex-Held Phoenix Wright auf der Anklagebank?

Apollo Justice: Ace Attorney

PSP | DS

Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom
Termin	>> 2008

PERSPEKTIVE 70-80 VON 100

Fortsetzung der spannenden Anwaltsserie mit neuem Helden und endlich DS-spezifischen Fällen.

Crisis Core
Final Fantasy 7

Krisensitzung auf der PSP: Taucht mit uns erneut in die fantastische Welt von "Final Fantasy" ein.

Abenteuer >> Rollenspiel

Zehn Jahre "Final Fantasy 7" - das muss gefeiert werden! So dachte sicherlich auch Square-Enix, denn im Rahmen der "Compilation of Final Fantasy 7" wird nun die PSP mit einem Ableger des 1997 auf der PSone erschienenen RPG-Hits beehrt. Obwohl Ableger das falsche Wort ist, schließlich handelt es sich bei „Crisis Core: Final Fantasy 7" um einen Story-technischen Vorgänger (siehe Kasten).

Die Geschichte dreht sich um Zack Fair, einen Adjutanten der 'Soldat'-Spezialeinheit der Firma Shinra. Ihr begleitet ihn dabei, wie er unter dem Kommando seines Vorgesetzten Angeal zu einem 'Klasse Eins Soldat' heranreifen will. Doch als das 'Projekt Genesis' außer Kontrolle gerät, wird Zack immer tiefer in den Strudel der Ereignisse gerissen und seine Sorgen werden ganz andere...

Auf in den Kampf

Während Ihr mit Zack durch die Pampa streift, werdet Ihr in unregelmäßigen Abständen von Zufallskämpfen heimgesucht. Anstatt aber in eine Kampfarena umzuschalten, finden die Gefechte genau da statt, wo Ihr angegriffen wurdet. Dann sind schnelle Reflexe gefragt - Ihr könnt Euch die ganze Zeit über frei auf dem Schlachtfeld bewegen. Mittels Tastendruck reißt Ihr Eure Deckung hoch, weicht Angriffen aus oder startet Aktionen. Welche das sind, entscheidet Ihr über das Menü, durch das Ihr in Echtzeit mit Hilfe der R- und L-Tasten navigiert. Hier wählt Ihr aus den verfügbaren Zaubersprüchen, Gegenständen und Angriffen. Die aus der "Final Fantasy"-Serie bekannten Bestia-Beschwörungen sind auch wieder mit dabei, doch habt Ihr diesmal keinen Einfluss auf ihr Auftreten. Das wird durch das 'Digital Mind Wave'-System (kurz DMW) erledigt. Diese Neuerung im Kampfsystem fügt dem Spiel eine immense Zufallskomponente hinzu: In der rechten oberen Ecke des Kampfbildschirms dreht sich ständig eine Slot-Maschine. Kommt sie zum Stehen, entscheiden die angezeigten Konterfeis diverser Spiel-Charaktere über das Ergebnis. Dreimal Sephiroth lässt Euch eine Stufe aufsteigen, während das dreifaltige Antlitz Angeals ei-



PSP Auch alte Bekannte wie die Bestia Ifrit stehen Euch zur Seite, sofern Ihr sie finden und besiegen könnt.



PSP Die wunderschönen computeranimierten Zwischensequenzen zeigen die Welt von "Final Fantasy 7" erneut in aller Pracht.



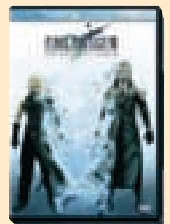


PSP Kampfarena ade: Die Gefechte finden dort statt, wo Ihr angegriffen werdet. Die Umgebung könnt Ihr aber trotzdem nicht in die Kämpfe einbeziehen.



PSP David gegen Goliath? In den rasanten Schlachten stellen sich Euch nicht nur kleinkalibrige Schergen in den Weg; Ihr kämpft oftmals gegen haushohe Bestien.

Die Ursprünge von "Crisis Core: Final Fantasy 7"



Da "Crisis Core" im Zuge der 'Compilation of Final Fantasy 7' veröffentlicht wird, stammen die Hintergrundgeschichte und das Setting aus dem großartigen PSone-Rollenspiel "Final Fantasy 7". Im Mittelpunkt stand die Firma 'Shinra', die dank ihres Monopols auf Mako-Energie und der 'Soldat'-Kampfeinheiten zur Weltmacht aufstieg. Das Spiel gipfelte in einem famosen Showdown zwischen Sephiroth, 'Shinras' Fadenzieher, und Cloud Strife, dem Haupthelden des siebten Teils. Beide trefft Ihr auch in "Crisis Core" wieder, nur stehen die Figuren hier noch am Anfang ihrer Entwicklungen.

Die andere einflussreiche Quelle ist der computeranimierte Film "Final Fantasy 7: Advent Children". Auch im Rahmen der 'Compilation of Final Fantasy 7' erschienen, erzählt er die Geschehnisse nach den Ereignissen des PSone-Teils. Damit beeinflusst der Film eher den Präsentationsstil von "Crisis Core", was vor allen in den fulminanten und komplett synchronisierten Filmsequenzen im Spiel deutlich wird.





PSP DMW-Action: Stoppt die Slot-Machine mit drei gleichen Figuren, lässt Zack automatisch imposant in Szene gesetze Spezialangriffe vom Stapel.



PSP Was führt Sephiroth im Schilde? In "Crisis Core" verfolgt Ihr die Entwicklung des beliebtesten Bösewichtes der "Final Fantasy"-Serie.

nen Luftangriff auf Eure Widersacher nach sich zieht. Im Laufe des Spiels sammelt Ihr weitere Avatare von Charakteren, die dann in der Slot-Maschine auftauchen und andere Effekte freischalten.

Weiterhin sind die Materia-Substanzen aus dem siebten Teil der Saga mit an Bord. Eingesammelt gewähren diese Euch Zugang zu Zaubersprüchen, Statusverbesserungen oder den Bestia-Attacken. Zusätzlich könnt Ihr zwei Materia miteinander verbinden und so neue Sprüche und Angriffe schaffen. Am schnellsten kommt Ihr über Missionen an die begehrten Kugeln. Während des Spiels werden immer mehr Nebenaufgaben freigeschaltet, die Ihr nach Lust und Laune annehmt. So ist für viel Action und Abwechslung abseits der Hauptstory gesorgt.

Grafikwunder

Mit "Crisis Core" zeigt Square-Enix, wie viel Power in Sonys PSP steckt, denn in Sachen Optik und Sound macht dem Titel so schnell kein Konkurrent was vor. In den vielen in Spielgrafik erzählten Storysequenzen könnt Ihr die fein modellierten Gesichter der Figuren bewundern, deren Lippen sich synchron zur Sprachausgabe bewegen. Auch die Hintergründe begeistern mit vielen Details, die Schnitte und Kamerafahrten sind einem Actionfilm ebenbürtig. Apropos Film: Einige Sequenzen werden Euch im Stil des computeranimierten "Final Fantasy"-Films "Advent Children" präsentiert. Die musikalische Begleitung ist fantastisch inszeniert, steht denen der Konsolenvorlage in nichts nach und erscheint zu Recht In Japan auch auf Musik-CD.

Hoffen wir, das dieses epische Werk schnell seinen Weg nach Europa findet, denn bisher können nur japanische Spieler Zack auf seinen Abenteuern begleiten. *jk*

Crisis Core: Final Fantasy 7

PSP  DS

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Sony
Termin	>> 2008

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Schwer auf Zack: Die flotten Kämpfe und die edle Präsentation garantieren ein meisterliches Action-Rollenspiel.

Advance Wars:
Days of Ruin

Das nächste Kapitel des DS-Rundenkrieges verabschiedet sich vom Kindchenschema. Das neue Motto: Apocalypse now!



DS Hubschrauber schlägt Panzer. Die richtige Taktik liegt in der Kombination.



DS Wie gehabt werden Schusswechsel durch cool gezeichnete Comicsequenzen inszeniert.



DS Im mächtigen Karteneditor könnt Ihr Szenarien per Stylus-Steuerung erstellen.

Denken >> Runden-Strategie

Ein Meteorschauer erschüttert die bislang zwar unfriedliche, aber kindlich naive Comic-Welt der "Advance Wars"-Serie. Sowohl beide GBA-Teile als auch der DS-Vorgänger erzählten zwar stets martialische Manövermärchen, blieben aber in einem harmlosen, an Disneys "Lustige Taschenbücher" erinnernden Cartoon-Szenario. Damit ist jetzt Schluss! Intelligent Systems lässt im Nachfolger sämtliche alten Charaktere und Kommandanten zusammen mit 90% der Erdbevölkerung in einer Katastrophe von kosmischem Ausmaß umkommen. In einer tristen Endzeitstimmung kämpfen die letzten Menschen um die Zukunft des blauen Planeten.

Apokalypse im Rundenmodus

Trotz des rigorosen Eingriffs in das Serienszenario bleibt die Spielmechanik bei "Advance Wars: Days of Ruin" nahezu unangetastet. Auf einer abstrakt gehaltenen Übersichtskarte seht Ihr Eure Einheiten, Waffenfabriken und neutrale Gebäude sowie die in der Nähe befindlichen feindlichen Kräfte. Bauwerke könnt Ihr mit Euren Truppen besetzen, um Finanzmittel oder einen taktischen Vorteil zu erhalten. Seid Ihr im Besitz der geeigneten Produktionsstätten, dürft Ihr Eure Armee mit diversen Fahrzeugen wie schnellen Scout-Jeeps oder durchschlagskräftigen Panzern verstärken. Flughäfen ermöglichen es Euch, per Helikopter oder Kampfjet die Lufthoheit zu übernehmen, Werften lassen stolze Zerstörer vom Stapel. Über das gleiche Arsenal verfügt freilich auch der Feind, der abwechselnd mit Euch seine Züge auf der Karte macht. Serientypisch hat der Computergegner von "Advance Wars" einiges auf dem Kasten und so steht Ihr schon nach den einführenden Missionen vor den ersten Kopfnüssen. Kluges Kartendesign und umsichtige Kontrahenten zwingen Euch dazu, jeden einzelnen Zug eingehend zu überdenken, die Reichweiten der gegnerischen Artillerie korrekt einzuschätzen und die unterschiedlichen Geländeeigenschaften zu Eurem Vorteil zu nutzen. Im Prinzip bleibt also alles beim Alten, ein aufgebohrter WiFi-Modus nebst Karten-Editor füllt den knappen Raum, den die Vorgänger für Verbesserungen ließen, bestens aus. *mw*



DS Infanterie-Einheiten sind wichtig im Häuserkampf, ziehen gegen die von Süden anrückende Artillerie aber klar den Kürzeren.

Advance Wars: Days of Ruin

PSP | DS

Entwickler	>> Intelligent Systems, J
Hersteller	>> Nintendo
Termin	>> 1. Quartal 2008

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

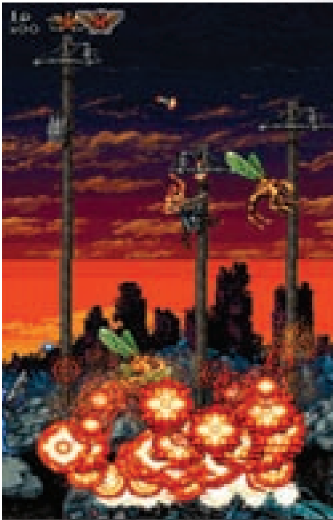
Spielerisch sind großartige Rundenschlachten zu erwarten, das neue düstere Setting ist Geschmackssache.



Contra 4

15 Jahre für einen Nachfolger? *Mobile Gamer* prüft, was es mit der Retro-Action auf sich hat, und kämpft sich mit den Konami-Söldnern durch feindliche Linien.

Action >> Jump'n'Shoot



DS Die Kraft der zwei Bildschirme: Aliens kommen Euch auf allen Ebenen in die Quere.

Einige von Euch erinnern sich bestimmt an "Super Probotector" für das Super Nintendo, die europäische Version des 1992 erschienenen "Contra 3". Fantastische 16-Bit-Grafik vereint mit exzellenter Spielbarkeit – Action-Fans hüpften vor Freude. Nun lädt Konami erneut zum Tanz, denn der offizielle Nachfolger des Action-Hits erblickte in Amerika das Licht auf dem DS.

Neue Entwickler

Doch Obacht: Ganz uneingeschränkt ist die Vorfreude nicht, denn der Titel wurde nicht im japanischen Mutterhaus programmiert, sondern von dem amerikanischen Entwickler WayForward. Aber wir können Entwarnung geben: Die US-Jungs bezeichnen sich als enthusiastische Fans der Serie – und sie sind verantwortungsvoll mit dem Erbe der Serie umgegangen.

Unsere ersten Kampfeinsätze haben gezeigt: "Contra 4" ist ein reinrassiges 2D-Jump'n'Shoot geworden. Auf DS-spezifische Gimmicks, wie etwa das Wegpusten von Gegnern oder Schutzschilde zeichnen, wurde bewusst verzichtet. Einzig der Doppelschirm ist im Dauereinsatz: Die Action spielt kontinuierlich auf beiden Bildschirmen, feindliche Projektile und Gegner prasseln aus allen Richtungen auf Euch ein. Um vernünftig Paroli zu bieten, bedient Ihr Euch eines 'Grappling Beam'. Mit diesem ist es möglich, an bestimmten Stellen des Hauptschlachtfeldes auf dem unteren Screen in das obere Display zu wechseln, um dort explosive Geschosse zu verteilen. Auch die aus der Serie bekannten Waffen wie zielsuchende Raketen oder der Laser sind mit von der Partie. Erstmals könnt Ihr gesammelte Waffen verbinden und so noch durchschlagskräftigere Argumente im Kampf gegen die widerspenstigen und cleveren Aliens auffahren.

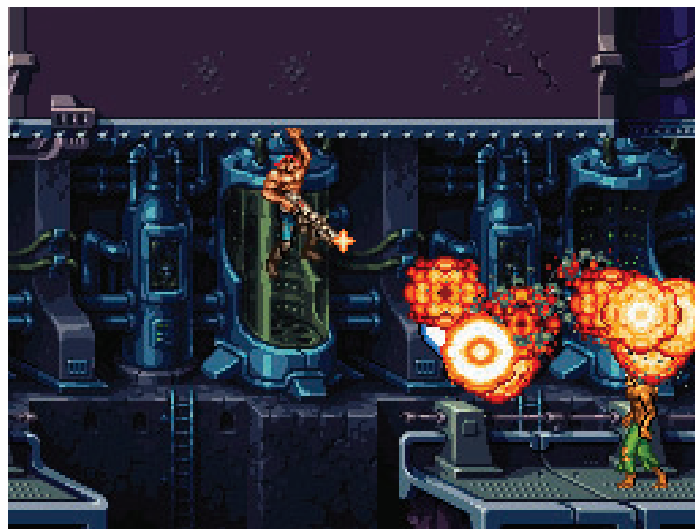
Contra 4

PSP | DS

Entwickler	>> WayForward, USA
Hersteller	>> Konami
Termin	>> 2008

PERSPEKTIVE 75-85 VON 100

Die Konami-Söldner finden zu alter Form zurück: beinhartes Retro-Geballer ohne Knautschzone.

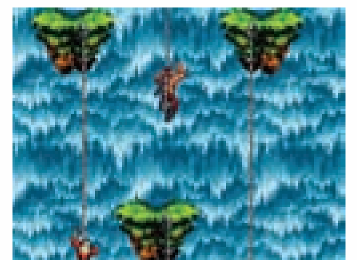


DS Das Labor ist besonders knifflig: Vom oberen Bildschirm her streunen Aliens durch Röhren nach unten, wo Ihr Euch mit explosiven Zombies beharkt.

Diese Power ist bitter nötig, denn "Contra 4" ist kein Zuckerschlecken. Der Weg zum Alien-Hauptquartier führt Euch nicht nur durch traditionelle 2D-Abschnitte, auch Pseudo-3D-Levels wie im Ur-"Contra" sind mit von der Partie. Und die Levelbosse erstrecken sich nicht selten über beide Bildschirme – gut, dass Ihr auch zu zweit ran dürft; einer räumt beispielsweise den oberen Bildschirm frei, während der andere Mitspieler für Deckung im unteren Display sorgt. Neben altbekannten, teils modifizierten Szenarien erwarten auch übrigens auch brandneue Abschnitte.

Geburtstagsgeschenke

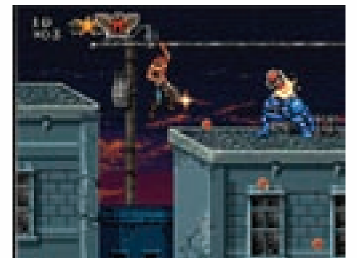
Da die "Contra"-Serie dieses Jahr ihren zwanzigsten Geburtstag feiert, verteilt Konami Präsente in Form von freispielbarem Bonus-Inhalt. Ihr entdeckt z.B. die NES-Originale "Contra" und "Super C" sowie weitere Charaktere. Das virtuelle Museum hält alles Wissenswerte über die Serie bereit und gefällt durch Screenshots und Cover sämtlicher "Contra"-Episoden. Wir freuen uns! *jk*



DS Weißt Du noch, damals? Auch dem Dschungel stattet Ihr einen Besuch ab.



DS In den Pseudo-3D Levels spielt sich die Action auf dem oberen Schirm ab.



DS Per L-Taste schaltet Ihr zwei gesammelte Waffen durch.

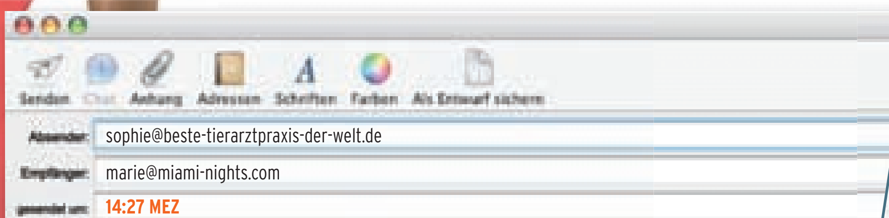
Spiele für alle >>

Sophies Welt

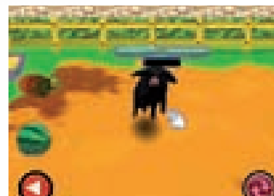
Tiere, Babys, Mode und Kochen: Ubisoft greift auf breiter DS-Front an und will zahlreiche Mädchenherzen höher schlagen lassen.

Keine Sorge! Hier erwartet Euch kein Exkurs in die Hobby- und Populärphilosophie. Stattdessen stellen wir Euch mit "Kochspaß", "Mode-Designer", "Babysitting" und "Unsere Tierarztpraxis" den ersten Schwung von Ubisofts neuer Reihe "Sophies Freunde" vor; an dieser Stelle seid Ihr herzlich eingeladen, unsere Protagonistin einen Tag lang zu begleiten.

Sophie ist tieftraurig: Vor einigen Tagen hat ihre beste Freundin Marie Deutschland verlassen, um sich in Miami eine neue Existenz als Popstar aufzubauen. Zum Trübsal blasen bleibt jedoch keine Zeit, denn der Alltag in Sophies neugegründeter Tierarztpraxis und das kleine Töchterchen Lena verlangen ihr alles ab. Aber zwischendurch mal eine kurze E-Mail an Marie - das muss schon sein... *jb*

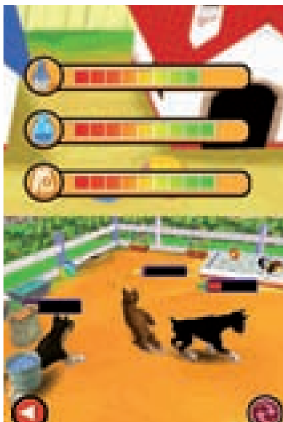


Liebste Marie!
Ich hätte niemals gedacht, dass die Anfangszeit in meiner Tierarztpraxis soooooo stressig werden würde. Gott sei Dank hat Großvater für mich bereits ein Katzengehege und einen Hundezwinger gebaut, Cousin Eric kümmert sich fleißig um das Ausmisten. Aber stell dir vor, heute vormittag wurde eine Katze mit Salmonellenvergiftung in die Praxis gebracht, und bei der Untersuchung ist es mir nicht gelungen, das Mikroskop zu bedienen. Das hat mich so durcheinander gebracht, dass ich glatt vergessen habe, die Tiere mittags zu füttern! Wie gut, dass Großmutter mich per SMS daran erinnert hat, sonst wäre ich ziemlich blamiert gewesen. Ansonsten lief aber bisher alles glatt, ich konnte bei jedem Tier die richtige Diagnose stellen. Puh!



Schweinchen 'Ferkel' freut sich tierisch über die Streicheleinheiten.

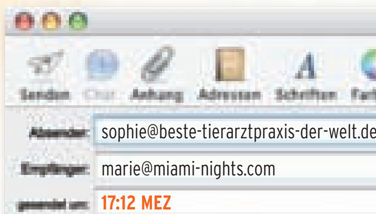




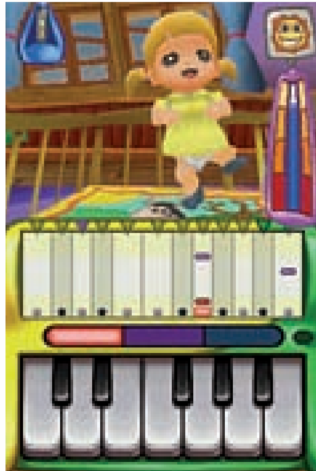
Aufregung herrscht im Hundezwinger, seit Neuankömmling Max eingetroffen ist.

Die Bedienung des Mikroskops hat nicht nur Sophie Probleme bereitet; auch uns gelang es nicht, die dahinterstehende Logik zu erkennen. Abgesehen davon funktionieren die Minispiele ausgezeichnet: Die Aufgaben sind recht simpel, aber abwechslungsreich und stellen vor allem für jüngere Tierfans eine Herausforderung in puncto Schnelligkeit, Reaktionsvermögen und Hand/Auge-Koordination dar. So muss Sophie mit dem Stethoskop schnell die aufleuchtenden Stellen abhorchen, für die Erstellung eines Elektrokardiogramms die durchlaufende Zickzacklinie nachfahren und bei der Endoskopie den Weg durch das verschlungene Magengewinde finden. Bei flohgeplagten Patienten kommt auch das Mikrofon zum Einsatz: Um die kleinen Fieslinge hervorzulocken und dann zwecks Untersuchung einzufangen, muss zunächst kräftig ins Fell gepustet werden. Das Gelände der Tierarztpraxis bietet Platz für zahlreiche Hunde, Katzen, Hasen, Pferde und Schweine. Der wird auch dringend benötigt: Denn um den Ruf von Sophies Tierarztpraxis auf- und auszubauen, gilt es, ohne Unterlass Diagnosen zu stellen, die Tiere auf ihrem Genesungsweg zu begleiten und zu verpflegen, und nicht zuletzt die Ausstattung der Praxis zu erweitern. Dabei kommt natürlich auch das Spielen mit den niedlichen Zöglingen nicht zu kurz.





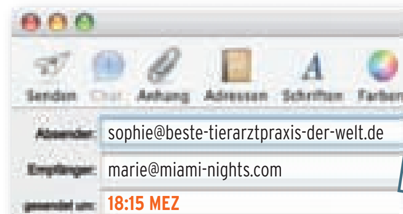




Liebste Marie!
Endlich ist der erste Tag in meiner neuen Praxis geschafft! Gerade habe ich Klein-Lena bei der neuen Babysitterin abgeholt, aber ich muss Dir ehrlich sagen: So ganz bin ich von ihren Qualitäten nicht überzeugt. Etwas Seltsames geht in diesem Haus vor sich, denn das Spielzeug ist zum Teil kaputt, und auf dem Dach nistet ein Storch. Ich muss mich wohl nach einer anderen Lösung umsehen. Aber jetzt werde ich erst mal mein neues, maßgeschneidertes Abendkleid abholen, ich bin nämlich für heute Abend bei meiner Nichte Lisa zum Essen eingeladen.

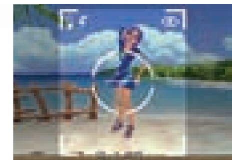
Begeistert tanzt Ella im Takt der Musik - süß anzuschauen, die Pianoklänge sind aber schwer zu ertragen.

Ob weibliche Intuition oder Mutterinstinkt - Sophie liegt mit ihrem Gefühl richtig: Irgendetwas stimmt nicht mit "Sophies Freunde - Babysitting". Die deutsche Textausgabe entstammt offensichtlich einer Wort-für-Wort-Übersetzung aus dem Englischen, auch bei der Rechtschreibung hat man es nicht allzu genau genommen. Zwar sind die Minispiele (u.a. Füttern, Baden, in den Schlaf wiegen, Spielen, Musizieren) konsequent in den Spielablauf integriert, viele bewegen sich aber leider zwischen den Attributen 'langweilig', 'unlogisch' und 'unausgegoren'. So ist es bei einigen Spielen kaum möglich, den Anforderungen gerecht zu werden; andere hingegen lassen selbst dann das Baby-Stimmungsbarometer stetig ansteigen, wenn sich die Fehler häufen - eine Logik ist hier nicht erkennbar. Apropos Logik: Auch Storky der Storch ist keine große Hilfe. Nachdem wir die kleine Ella dreimal in Folge erfolgreich gebadet haben, weist er uns ein viertes Mal darauf hin, Ella sei schmutzig. Als wir uns entschließen, Ella stattdessen in den Armen zu wiegen, kommentiert er im Anschluss: "Enttäuschend." - "Naja." - "Großartig!" - Wer soll denn da noch durchblicken!?

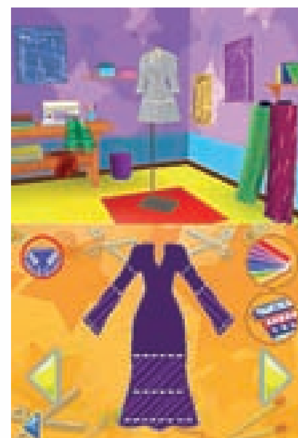




Liebste Marie!
Gerade habe ich mein Abendkleid abgeholt und hatte nebenbei noch Gelegenheit, meiner persönlichen Designerin bei ihrer Arbeit über die Schulter zu blicken. Faszinierend, die Modebranche! Aber mit diesen extravaganten Kunden würde ich mich nicht herumschlagen wollen. Die meisten wissen anscheinend gar nicht, was sie eigentlich wollen - nur, dass es nicht das ist, was sie bekommen haben. Da bleibe ich doch lieber bei meinen Vierbeinern...

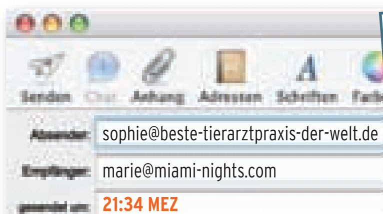


...bis es dann mit dem neu entworfenen Stück ins Fotostudio geht.



Im Designstudio kann zunächst nach Lust und Laune geschnitten und eingefärbt werden...

Und wieder hat Sophie ins Schwarze getroffen. Die Liste der Forderungen ist vor allem bei späteren Aufträgen recht lang, und des Öfteren ist anstelle von Kreativität vor allem Geduld und Glück vonnöten, um diese mithilfe des Trial-and-Error-Verfahrens zu erfüllen. In diesen Fällen wirkt sich die eigentlich erfreulich große Auswahl an Schnitten, Mustern, Farben, Schuhen, Schmuck, Accessoires, Makeup und Frisuren eher störend aus. Hinzu kommt, dass eine Aufgabe auch dann vollständig wiederholt werden muss, wenn nur eine der Teilaufgaben misslungen ist. Größere Aufträge werden damit zu einer langwierigen Angelegenheit, die mitunter in mechanisches Durchklicken der verschiedenen Menüs entartet. Wer würde auch auf die Idee kommen, ein Gothic-Mädel mit wallendem schwarzen Kleid in klobige Turnschuhe im Buffalo-Stil der neunziger Jahre zu stecken?





Liebste Marie!
Das Essen meiner Nichte Lisa war fantastisch. Es gab Reisomelett mit Knoblauchbrot, Caesar-Salat und als Nachspeise Apfeltasche. Mmmhh! Lisas Koch-Mentorin Rachel ist wahnsinnig süß, Du würdest sie mögen. Sie spricht der Kleinen immer Mut zu, auch wenn etwas nicht so gut geklappt hat, und versucht gleichzeitig ihre Selbständigkeit zu fördern. Und diese engelsgleiche Geduld... bewundernswert!

In der Tat: Rachel scheint der Himmel geschickt zu haben. Denn Lisa wünscht sich nichts sehnlicher, als ihren Vater mit einem selbstgekochten Festmahl zu überraschen, sobald dieser von seiner Geschäftsreise zurück ist. Wie gut, dass ein Engel vom Mond diesen Wunsch erhört hat und nun in Gestalt von Lisas Stoffhasen Hüpfer auf Erden weilt, um Chefköchin Rachel zu dem kleinen Mädchen zu führen. Im Rahmen von über fünfzig Gerichten aus aller Welt weist sie Lisa in die Grundlagen wie Schneiden, Panieren, Lüften und Braten ein. Eingebettet sind die täglichen Kochaktionen in eine niedliche, kindgerechte Geschichte - vor allem für die kleineren Feinschmecker unter uns eine hervorragende spielerische und abwechslungsreiche Einführung in die Welt der kulinarischen Köstlichkeiten.



In pädagogischer Hinsicht perfekt: Nicht einmal versalzenes Essen kann Rachels Laune dämpfen.

Titel	Unsere Tierarztpraxis	Babysitting	Mode-Designer	Kochspaß
Genre	>> Hegen & Pflegen	>> Hegen & Pflegen	>> Modesimulation	>> Kochsimulation
Hersteller	>> Ubisoft	>> Ubisoft	>> Ubisoft	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro	>> 40 Euro	>> 40 Euro	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel (frei USK)	>> im Handel (frei USK)	>> im Handel (frei USK)	>> im Handel (frei USK)
Spieler	>> 1	>> 1	>> 1	>> 1
SPIELSPASS	7 von 10	3 von 10	5 von 10	8 von 10
	Variationsreiche Geschicklichkeitstests mit vielen süßen Tieren und gelungener Präsentation.	Außer putzigen Babys gibt's nichts zu lachen: Nervige Minispiele und wirre Anweisungen verderben den Spielspaß.	Netter Ausflug in die Welt der Haute Couture, leider wegen teils unklarer Aufgabenstellung oft frustrierend.	Abwechslungsreiches Küchenabenteuer mit einer Extraportion Knuddelcharme, besonders für die Kleinen.

Practise English

Meistern Sie typische Alltagssituationen

Fremdsprachen sind gefragt wie nie – kann der DS-Trainer Eure Wortgewandtheit steigern?

"Practise English" rückt in den Mittelpunkt, was zu Schulzeiten von manchen geliebt, von anderen gefürchtet wurde: das Diktat.

Die zugrunde liegenden Dialoge sind mal mehr, mal weniger realistischen Alltagssituationen entnommen; Ihr schreibt per Touchscreen und Stylus das Gehörte einfach mit. Zur Schulung des Hörverständnisses lassen sich die Texte nacheinander abspielen, über Kopfhörer sogar bei geschlossenem DS. Ferner können Ausschnitte oder einzelne Wörter nachgesprochen und aufgenommen werden, um die eigene Aussprache mit der des Vorbilds zu vergleichen.

Die verschiedenen Diktate sind nach Anspruch sortiert und von Anfang an zugänglich. Die große Auswahl von etwas über 400 Aufgaben vermag jedoch nicht über den exaltiert-aufgesetzten Lehrbuchstil der Wortwechsel hinwegzutrösten. Die Protagonisten heißen Jack oder Jane und könnten englischer nicht aussehen; die hilflosen Animationen unterstreichen die unfreiwillige Komik. Willkommen zurück im Englischunterricht der 5. Klasse!



Nette Abwechslung zum recht tristen Diktatalltag: Folgt den englischsprachigen Anweisungen, um die Pizza an die richtige Adressse zu liefern.



Hier wollen die Raumschiffteile zu einem sinnvollen englischen Satz zusammengesetzt werden - ob so wirklich das Gefühl für Satzbau gestärkt wird?

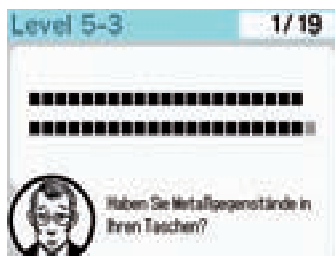


Schickt den netten englischen Herrn auf eine Diktatweltreise: Das korrekte Aufschreiben der vorgesagten Wörter veranlasst ihn, in die Pedale zu treten.

Die zusätzlichen Bonusaufgaben stimmen wieder etwas versöhnlicher: In insgesamt 50 Diktaten könnt Ihr Euch mit einigen europäischen und asiatischen Akzenten anfreunden. Mit "Diktatweltreise", "Pizza-Service" und mehr hat man – mit gemischtem Erfolg – versucht, auch die spielerische Komponente abzudecken.

"Practise English" hinterlässt gemischte Gefühle. Dabei ist die technische Umsetzung prima gelungen: Alle Sprecher sind gut zu verstehen, die Schriftenerkennung funktioniert fast reibungslos. Für Langzeitmotivation sorgen ganz im Kawashima-Stil die täglichen Stempel im Kalender und die zahlreichen freischaltbaren Boni.

Doch ein lernpsychologisches Konzept lässt sich leider nicht erkennen, und so wirken die Übungen eher hilflos-naiv zusammengewürfelt. Auch bezüglich der angestrebten Zielgruppe scheint man sich nur unzureichend Gedanken gemacht zu haben, wie die ziellose Auswahl der Spiele vermuten lässt. Ferner wären insbesondere bei der Schulung des Hörverständnisses umfangreichere und tiefsinnigere Texte durchaus wünschenswert. Und last but not least: Eine Fremdsprache lässt sich durch kurze Diktate und das Abfragen einzelner, aus dem Zusammenhang gerissener Begriffe weder erlernen noch trainieren. Bildung von Assoziationen, Entwicklung eines Sprachgefühls – dafür braucht es mehr als das, was "Practise English" bietet. *jb*



Einer der zahlreichen Alltagsdialoge aus "Practise English" – die Anzeige der deutschen Übersetzung bei Diktaten kann übrigens auch ausgeschaltet werden.

Practise English

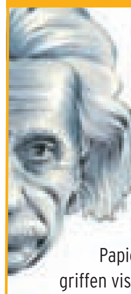
Genre	>> Lernen
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

5 von 10 SPIELSPASS

Englischtrainer mit viel Potenzial, das aber aufgrund inhaltlicher Mängel weitgehend ungenutzt bleibt.

Karteikasten versus Mindmapping



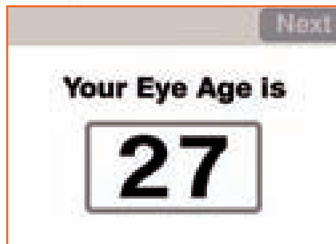
Die Forschungsergebnisse der letzten hundert Jahre zeigen, dass die sprachliche Kompetenz im Gehirn nicht punktgenau lokalisierbar ist. Das Erlernen einer Fremdsprache geschieht also nicht in zentralisierter Form; vielmehr ist es notwendig, ein großflächiges, engmaschiges Netz an Assoziationen aufzubauen. Darum sollten Vokabeln nicht stur gepaukt werden, auch das typische Karteikastenprinzip ist dem Lernprozess eher abträglich. Besser ist es, die zahlreichen Konnotationen fremder Wörter aus verschiedenen Kontexten zu erschließen. Eine solche Lernmethode ist das "Mindmapping": Dabei werden abstrakte Informationen (wie Vokabeln) über ein Blatt Papier angeordnet und die inneren Zusammenhänge zwischen den einzelnen Begriffen visualisiert, z.B. durch Verbindungslinien oder farbliche Hervorhebungen.



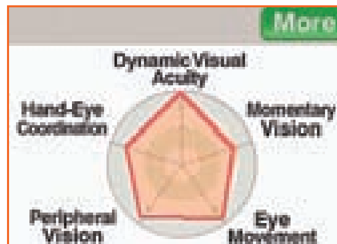
Vokabeltraining wie zu Schulzeiten: Nicht behaltene Wörter können vorgemerkt und erneut abgefragt werden – nur der gute alte Karteikasten fehlt noch...

Augen-Training

Kann man die Wahrnehmung durch ein DS-Spiel verbessern? *Mobile Gamer* nimmt Nintendos Fitness-Studio für die Augen unter die Lupe.



Was bei "Dr. Kawashima" das Gehirnalter, ist hier das Augenalter – etwas einfallslos, aber bewährt.



Ausnahmsweise nicht vom Gehirn-Jogging übernommen: Das Leistungsdiagramm erinnert an die "Big Brain Academy".

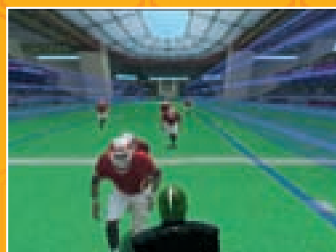
Dr. Kawashima lässt grüßen: Nachdem der japanische Gehirnforscher einen regelrechten Gehirnfitness-Boom ausgelöst hat, legt Nintendo jetzt mit dem nächsten Körperteil nach – diesmal sind die Augen an der Reihe. Doch der Titel "Augen-Training" ist irreführend. Denn obwohl es die Optik auf den ersten Blick vermuten lässt, handelt es sich hier nicht einfach um klassische Sehtests, wie man sie vom Augenarzt kennt. Vielmehr steht die übergeordnete Wahrnehmungsfähigkeit im Mittelpunkt, unterteilt in die Kategorien "Sofortiges Erkennen", "Hand/Augen-Koordination", "Peripheres Sehen", "Augenbewegung" und "Dynamische Sehschärfe".

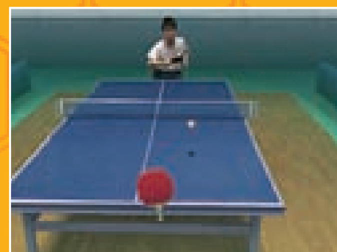
Nicht nur die Grundidee stammt von den zwei "Kawashima"-Teilen, auch Ablauf und Erscheinungsbild wurden fast eins zu eins übernommen. Nur die kleineren Macken, die das Gehirn-Jogging etwas getrübt haben, sucht man bei "Augen-Training" vergeblich: In der grafischen Darstellung und in den Rekordlisten werden, anders als bei Professor Kawashima, die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade separat behandelt. Das tägliche Trainingsprogramm basiert auf dem Ergebnis des letzten Augenalterstests und wird individuell zusammengestellt. Geübte Gehirnjogger haben zudem den Eindruck, dass die Bewertung der gemeisterten Trainingsaufgaben weitaus differenzierter erfolgt. Und nicht zuletzt sind die einzelnen Übungen abwechslungsreicher sowie anspruchsvoller und machen auch auf Dauer mehr Spaß.

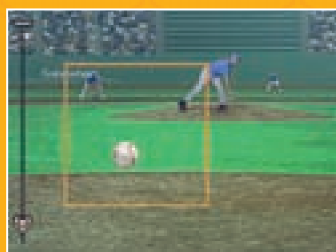
Während die recht abstrakten Grundaufgaben tatsächlich einer Augenarztpraxis entsprungen sein könnten, dominiert in den Sportübungen der spielerische Charakter. Wer hier schon beim normalem Schwierigkeitsgrad schlucken muss, dem vergeht auf der nächst höheren Stufe garantiert Hören und Sehen. Und wenn Ihr Euch schließlich völlig verausgabt habt, dann leitet Euch eine überaus angenehme Frauenstimme durch das nun folgende Augenentspannungsprogramm. *jk*

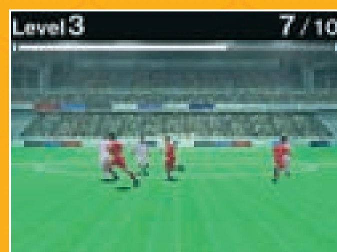
Unsere Bilder zeigen die US-Version. In der deutschen Fassung werden alle Bildschirmtexte lokalisiert.

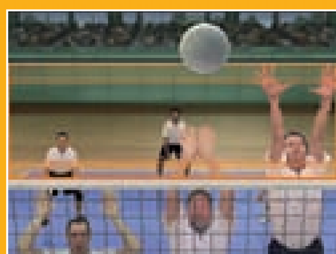
>> SPORTLICHES TRAINING



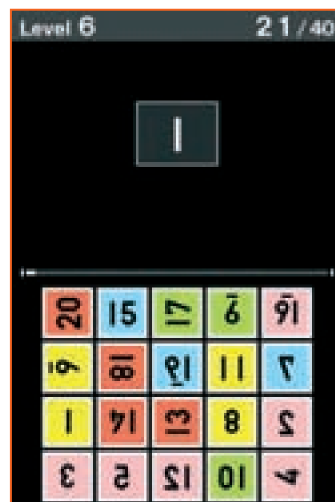




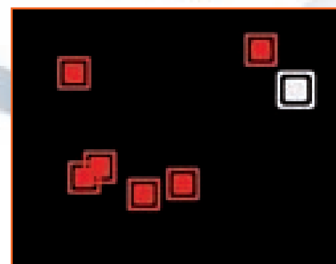




Die Sportübungen sind vom Ablauf her simpel gehalten, erfordern aber flinke Wahrnehmung und schnelle Reaktionen. Weicht etwa beim Football den gegnerischen Spielern aus oder passt den Fußball mittels Stylus zum Teamkollegen in Weiß.

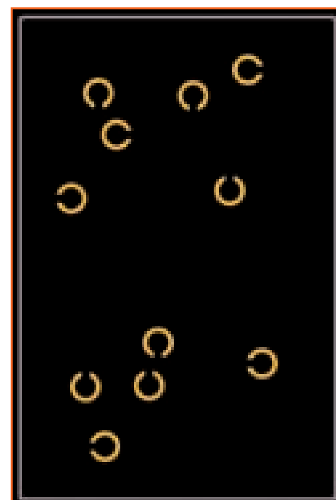


Die Zahlen in der korrekten Reihenfolge anzutippen erweist sich hier als tückisch: Manche Felder sind spiegelverkehrt, andere rotieren sogar.





Mal tippt Ihr flink die roten Felder an (oben), ein anderes Mal spürt Ihr den geschlossenen Kreis auf (unten).



Wie viele Kreise sind nach oben offen? Sieht zwar simpel aus, der Haken dabei ist jedoch, dass die Symbole nur für einen Sekundenbruchteil gezeigt werden.

Augen-Training	
Genre	>> Gehirn-Jogging
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

9 von 10 SPIELSPASS

Kawashima-Klon, der sein Vorbild übertrumpft: Zahlreiche fordernde Übungen motivieren für lange Zeit.

High School Musical: Regie führst Du!

Strahlende Scheinwerfer, kunstvolle Kostüme, mitreißende Musik und tanzende Trällerbarden – die schillernde Welt des Musicals. Die kommt jetzt zu Euch nach Hause, Teenie-gerecht aufbereitet in Form von "High School Musical".

Ihr schlüpft in die Rollen der Hauptcharaktere des Fernsehfilm-Musicals: Mit Troy, Gabriella, Sharpay, Ryan, Chad und Taylor kämpft Ihr um den Titel 'Bestes Jugendmusical Amerikas'. Was Ihr dafür tun müsst? Arbeitet Euch im 'Geschichte'-Modus von lokalen Hinterhof-Auftritten zur großen Bühnenshow hoch! Das bedeutet: Absolviert zum einen Tanz-Shows, in denen Ihr Tanzschritte ausführt (durch rhythmisches Antippen von sich füllenden Kreisen), Basketbälle in Körbe stopft und Muster nachzeichnet. Zum anderen warten Musik-Shows, bei denen Ihr Instrumente wie Schlagzeug oder Rassel spielt – auch hier heißt es, im richtigen Moment auf den sich grün färbenden Kreis zu tippen. Zum Abschluss einer Spielstufe fordert Euch der Dreh eines Musikvideos: Justiert die Kamera, fügt Licht- und Spezialeffekte hinzu und sprecht in den 'dramatischen Momenten' ein "Jetzt" ins Mikrofon, um einen Bühnen-Spezialeffekt auszulösen.

Das klingt nach einem Potpourri an spielerischer Abwechslung, im Endeffekt ist es aber nicht viel mehr als das korrekte Antippen von Symbolen. Egal, ob Ihr Bassgitarre zupfen oder Tanzschritte ausführen müsst – der Ablauf bleibt der gleiche. Erschwert wird das Ganze in höheren Spielstufen durch die Vielzahl an zu drückenden Symbolen: Nicht selten flitzt Ihr dann mit dem Stylus hektisch über den Touchscreen, zumal bei einigen Songs das Kreisgetippe asynchron zum Beat abläuft. Apropos Songs: Die Lieder aus den beiden "High School Musical"-Filmen sind die Highlights des Moduls. Vor allem mit Kopfhörer klingen die Stücke richtig gut, die Bandbreite reicht vom Pop-Stampfer mit Hip-Hop-Anklängen bis hin zur Ballade. Übrigens: Wer fleißig die 'Geschichte' zockt, darf im 'Arkade'-Modus die Songs bis zur Perfektion üben und im 'Video-Studio' aufgenommene Shows neu arrangieren. Wer einen gleichgesinnten DS-Spieler mit "High School Musical"-Modul findet, darf in der Mehrspieler-Variante zum Tanzduell antreten oder Musikvideos tauschen.

High School Musical

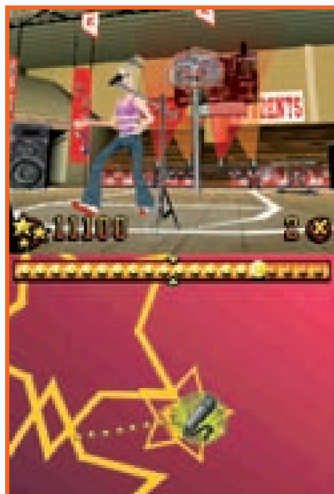
Genre	>> Musik
Hersteller	>> Disney
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 2

frei USK

5 von 10 SPIELSPASS

Geschicklichkeitstest im Musical-Milieu: Das simple Symbole-Drücken gerät auf Dauer zu eintönig.

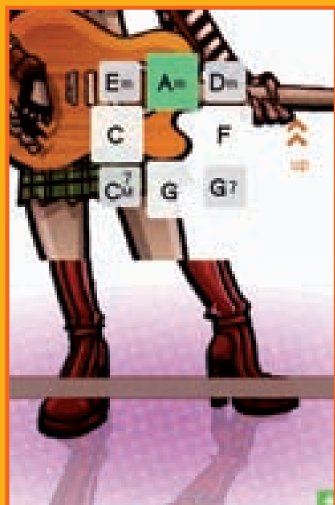




Bevor Ihr eine Show mit diversen Effekten verschönern dürft (links), müsst Ihr rhythmisch korrekt sich füllende Kreise drücken (rechts).



Jam Sessions



Auf dem oberen DS-Screen seht Ihr die aktuelle Akkord-Palette, auf dem unteren die Gitarrensaite zum Anschlagen.

"Popstars", "Deutschland sucht den Superstar", "Das Supertalent" – im Fernsehen wird man bombardiert mit Superduper-Mega-Künstlern. Ihr könnt das auch? Wollt sogar mit einem selbstkomponierten Song die Bühne stürmen?

Dann werft einen Blick auf "Jam Sessions". In dem DS-Modul schlummert eine Anwendungssoftware, mit der Ihr eigene Lieder komponieren und aufnehmen könnt. Einschränkung: Euch steht nur ein Instrument zur Verfügung – eine virtuelle Gitarre. Gespielt wird so: Mit dem Stylus bringt Ihr eine Saite auf dem Touchscreen zum Schwingen, gleichzeitig drückt Ihr das Steuerkreuz in eine von acht Richtungen, was einem von acht Akkorden entspricht. Via linker Schultertaste lässt sich die Akkord-Vielfalt noch einmal verdoppeln, Ihr dürft via Editor auch eigene Akkord-Paletten basteln, um die Klangvielfalt zu erweitern und auf Eure Bedürfnisse abzustimmen.

Das Salz in der Komponisten-Suppe sind eigentlich die zuschaltbaren Effekte (u.a. Distortion, Flanger), die Eurer Gitarre zum Beispiel einen verzerrten Sound entlocken. Problem: Die akustischen Helferlein klingen nicht besonders prickelnd.

Wer gerade unter einer Ideen-Flaute leidet oder einfach nur unkomplizierten Spaß haben will, spielt die über 30 mitgelieferten Songs nach. Unter den Interpreten befinden sich Popstars wie Avril Lavigne, Bob Marley und David Bowie – die zeigen Euch, wie man Hits komponiert!

Jam Sessions

Genre	>> Musik
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

6 von 10 SPIELSPASS

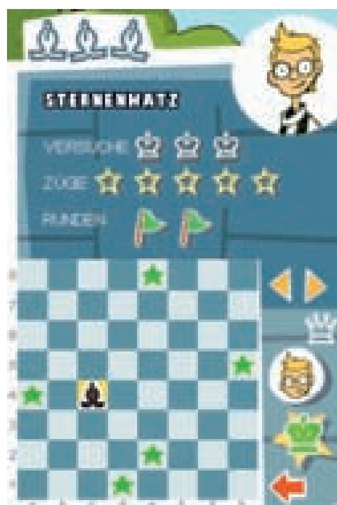
Gitarren-Simulation mit Aufnahme-Funktion: für anspruchsvolle Rocker leider zu limitiert.



Schach Attacke

"Ja, gewonnen! Ähm, ich meine tut mir leid, du hast verloren." Diesen Text werdet Ihr häufig lesen, wenn Ihr Euch an einer Partie gegen Euren Schachlehrmeister Paul Primus versucht. Da hilft es auch nicht, dass Ihr bereits all die Übungen absolviert habt, die Euch der Berufsstreber präsentiert. Mithilfe teils haarsträubender Analogien (z.B. Läufer = Inlineskater) hat er Euch zwar die Eigenheiten der einzelnen Spielfiguren nähergebracht, dabei leider eine Kleinigkeit übersehen: Die Schach-Regeln zu kennen, heißt noch lange nicht, das Spiel zu beherrschen.

Doch bezüglich Hinweisen zu Strategie und Taktik hält sich der vermeintlich große Schachmeister dezent zurück. Während der Partien wird der obere Bildschirm unverständlicherweise für überflüssige und sinnfreie Animationen genutzt, anstatt nützliche Informationen und Hinweise einzublenden. Die Züge des Gegners erfolgen häufig so schnell, dass der Neuling gar nicht mehr nachvollziehen kann, was eigentlich gerade passiert ist. Auch an eine "Rückgängig"-Option hat niemand gedacht. Bei so vielen Faktoren, die dem Lernprozess der jungen Zielgruppe abträglich sind, bleibt nur zu sagen: Ziel verfehlt!



DS Übung macht den Meister? Hier gilt es, in fünf Zügen mit dem Läufer alle fünf Sternfelder zu erreichen.



DS Eine gewöhnliche Partie gegen Möchtegern-Schachgenie Paul – ein paar Tricks hätte er gern verraten dürfen...

Schach Attacke	
Genre	>> Lernen
Hersteller	>> DTP
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

USK: frei

2 von 10 SPIELSPASS

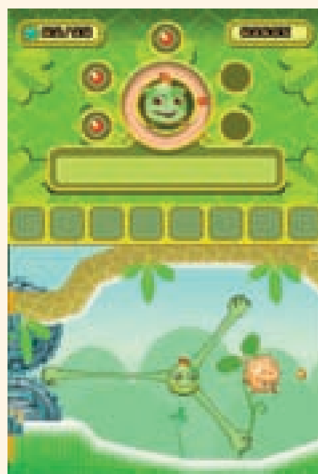
Völlig missglückter Versuch eines Schachlernprogramms für Kinder: Lernerfolge sind Fehlanzeige.

Mr. Slime jr.



"Mr. Slime jr." ist nicht zu beneiden: Nur mithilfe seiner vier dehnbaren Extremitäten hangelt er sich von Ankerpunkt zu Ankerpunkt, um das Heimatdorf vor den eindringenden Axons zu retten. Doch gleich zu Beginn geschieht es: Nach einer Attacke der Kitzelmonster gelingt es dem kleinen Slimy nicht, sich weiter an den Ankerpunkten festzuhalten. Wie gut, dass der Absturz durch gefühlvolles Ins-Mikrofon-Pusten abgebremst wird.

Einfallsreichtum wird bei "Mr. Slime jr." groß geschrieben: Die 40 Level bieten viel Abwechslung für Groß und Klein und sorgen mitunter auch für Schmunzeln. Einzige Schwachstelle ist die unübersichtliche Umgebung: Habt Ihr Euch erstmal verzettelt, bleibt ein Neustart des Levels oft als einziger Ausweg.



DS Um den Bösewicht endgültig aus dem Weg zu räumen, ist von Slimy ganzer Körpereinsatz gefragt.

Mr. Slime jr.	
Genre	>> Geschicklichkeit
Hersteller	>> DTP
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

USK: frei

8 von 10 SPIELSPASS

Anspruchsvolle, abwechslungsreiche und überaus charmante Kletterpartie – auch für größere Kinder.

TKKG: Detektiv gesucht

TKKG-Fans aufgepasst: Tim (ehemals Tarzan), Karl, Klößchen und Gaby suchen händeringend Verstärkung. Bewaffnet mit Grips und Stylus können potenzielle Nachwuchsdetektive ihre Fähigkeiten im TKKG-Trainingscamp unter Beweis stellen.

Unter dem wachsamen Blick von Anführer Tim ist zunächst Reaktionsschnelligkeit gefragt. So gilt es etwa, Puzzleteile zusammenzusetzen oder beim Gewichtheben die Balance zu halten – auch das obligatorische Karatetraining fehlt nicht. Mit Karl hingegen wird kopfgerechnet: Denn, so verrät er uns in vertraulichem Tonfall, der Detektivalltag verlangt mitunter, in Ganovenhäuser einzubrechen und dort die Buchhaltung zu überprüfen. Gaby schließlich bestätigt ihre immerwährende Schlusslichtposition: Sie ist zu Buchstaben tippen und Akten sortieren verdonnert.

Wer gute Ergebnisse in den Übungen erzielt, kann zusätzliche Minispiele freischalten. Als Highlight dient die Abschlussprüfung – wer sie besteht, darf sich über einen Detektivausweis mit integriertem Fingerabdruck freuen. Ein echtes Abenteuer gibt's leider nicht.



DS Mit Klößchens Hilfe merkt Ihr Euch beim Kaffeekränzchen - was sonst? - die Tellerinhalte der anwesenden Gäste.

TKKG: Detektiv gesucht	
Genre	>> Geschicklichkeit
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> Dezember
Spieler	>> 1

USK: 6

4 von 10 SPIELSPASS

Nette Beilage für sehr junge Detektivfans, aber leider fehlt der Hauptgang; ältere Semester langweilen sich.


Im A

[A]uftrag des Drachen



Der 3D-Comiclook des PS2-Vorgängers "Dragon Quest 8" in ganzer Pracht. Von links: Haudrauf Yangus, seine königliche Hoheit Trode sowie der namenlose Held.

Insgesamt vier Teile der in Japan beliebtesten Rollenspielserie erscheinen demnächst exklusiv für den DS. Ein Meilenstein in der Geschichte der Drachenkrieger, den *Mobile Gamer* angemessen würdigt.

"Dragon Quest", was ist das? Nie gespielt! Die neunteilige Geschichte um legendäre Drachenkrieger, Himmelsschlösser und verfluchte wie reisefreudige Monarchen trat für viele Spieler erst letztes Jahr aus dem Schatten des international erfolgreichen Super-Epos "Final Fantasy".

Dabei schuf Serienvater Yuji Horii sein erstes Drachenmärchen, dessen achter Teil in Europa 2006 mit dem Untertitel "The Journey of the Cursed King" für die PS2 erschien, bereits ein Jahr vor dem "Final Fantasy"-Debut. 1986 brachte der studierte Literaturwissenschaftler Horii seine Vision eines epischen Fantasy-Rollenspiels für die stationären Geräte MSX und NES heraus. Horii hatte einige Jahre zuvor einen landesweiten Spieldesign-Wettbewerb der japanischen Firma Enix gewonnen und durfte nun zusammen mit dem aufstrebenden Comiczeichner und Grafiker Akira Toriyama sowie dem Komponisten Koichi Sugiyama ein Epos nach seinen Vorstellungen produzieren. Nach eigenen Angaben bediente er sich beim Grundgerüst der im Westen entwickelten Genre-Urväter "Ultima" und "Wizardry". Das bedeutete Reisen über eine weitläufige Landkarte, ausgedehnte Waffen- und Rüstungskäufe in Städten und unzählige, rundenweise ausgetragene Zufallskämpfe. Beim Helden- und Monsterdesign schlug schon seit dem ersten Teil der putzige Comicstil des "Dragon Ball"-Erfinders Toriyama durch, der sich seit jeher durch klare Linien und die Extraportion Charme auszeichnet.

Japan im Drachenfieber

Gerade die fröhlich grinsenden Slime-Standardgegner wurden von den Fans heiß geliebt und bilden bis heute das inoffizielle Maskottchen der Serie. Auch der simple, aber ungemein motivierende Mix aus Reiseromantik und Biestbekämpfung blieb im Kern unverändert. Wo "Final Fantasy" auf optische Opulenz und cineastische Dramaturgie setzte, behielt "Dragon Quest" die Rollenspiel-Traditionen bei und gab den erfahrungspunktsüchtigen Genre-Fans über zwei Jahrzehnte hinweg zuverlässig neues Schwertfutter.

Auf die ersten drei Spiele, die sich mit einem legendären Helden namens Loto befassen, folgte die so genannte Himmelsschloss-Trilogie, in denen das fliegende Zenith-Gemäuer eine zentrale Rolle spielt. Für den siebten Teil, dessen japanischer Untertitel übersetzt 'Krieger von Eden' bedeutet, erhielt Horii-san eine Auszeichnung der japanischen CG-Arts Society. Mit der achten Episode, die nun auch außerhalb Japans offiziell den Namen "Dragon Quest" tragen durfte und nicht mehr in "Dragon Warrior" umbenannt wurde, erreichte die Serie endlich international den Grad an Aufmerksamkeit, den sie im Heimatland schon seit ihren 8-Bit-Urzeiten genießt. Die Entscheidung von Square-Enix, den offiziellen neunten Teil der Serie exklusiv für Nintendos DS zu entwickeln, kommt einem Ritterschlag der mobilen Doppelschirm-Maschine gleich. 'Die Beschützer des Sternenhimmels', so die freie deutsche Übersetzung des Untertitels, werden im nächsten Jahr das schwere Erbe antreten, die Quintessenz des japanischen Rollenspiels im Handheld-Segment neu zu definieren.

Um Euch dafür ausreichend zu wappnen, begleitet Euch *Mobile Gamer* auf den nächsten vier Seiten – unterwegs im Auftrag des Drachen.

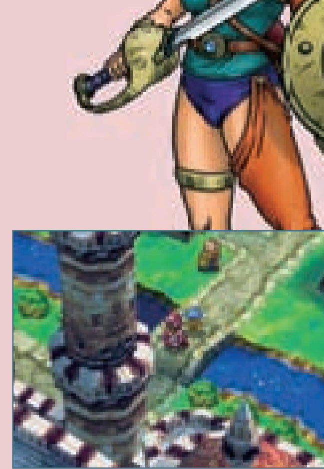


Die Gesichter hinter dem Drachenmythos: Zeichner Akira Toriyama und Autor Yuji Horii arbeiten seit über 20 Jahren zusammen.

Dragon Quest 4 bis 6: Die Remakes


Der klassische Kampfbildschirm setzt Euch frontal vor die Comic-Monster.


Nahe dran und trotzdem übersichtlich: Beide DS-Bildschirme werden genutzt.


Captain Ragnar inspiziert die prachtvolle, komplett drehbare Umwelt.

Wer dachte, die Remake-Manie von Square-Enix hätte nach dem Marathon der ersten sechs "Final Fantasy"-Teile für GBA bzw. DS ihren Höhepunkt erreicht, wird nun eines Besseren belehrt. Zum Jahreswechsel 2007/2008 erscheint in Japan mit "Dragon Quest 4" der erste Teil der so genannten Himmelsschloss-Trilogie für den Nintendo DS. In den fünf Kapiteln der Hintergrundgeschichte, die nahezu unverändert vom NES-Original aus dem Jahre 1990 übernommen wurde, spielt das fliegende Zenith-Schloss eine leichtgewichtige Rolle. Bevor Ihr aber das himmlische, über dem Tor zur Unterwelt schwebende Gemäuer erkunden könnt, müsst Ihr Euch zunächst mit Captain Ragnar, dem knorrigen Befehlshaber der Armee von Burgland befassen, das Geheimnis um eine kesse Formwandlerin lüften und die schwindelerregende Höhe des Turmes von Gottside erklimmen. Ob die zusätzliche Episode des PSone-Remakes von "Dragon Quest 4" ebenfalls in der DS-Version enthalten ist, wissen wir noch nicht. Glasklar ist dagegen die wunderschöne und komplett neu überarbeitete 3D-Optik, die sich über beide Bildschirme erstreckt und per Schultertasten um 360 Grad rotiert werden kann. Abgesehen von der aufpolierten Präsentation bietet "Dragon Quest 4" klassische Rollenspielunterhaltung mit rundenbasierten Kämpfen, in denen Ihr (anders als bei "Final Fantasy"-Spielen) das Geschehen quasi aus der Ego-Perspektive seht und Euren monströsen Kontrahenten direkt in die garstigen Glubscher guckt. Habt Ihr in den ersten vier Kapiteln der ungewöhnlichen Story die Hintergründe und Vorgeschichten der Mitstreiter von "Dragon Quest 4" durchgespielt, könnt Ihr im fünften Kapitel endlich das himmlische Schloss betreten und von hier aus unter Anleitung des Herrn der Drachen den abscheulichen Necrosaro bekämpfen. Bis dieser aber seine finale Form offenbart, vergehen nicht nur zig Spielstunden, sondern sicherlich auch ein halbes Dutzend Monate. Solange wird es mindestens dauern, bis das noch nicht einmal in den USA angekündigte Spiel seinen Weg nach Europa machen wird – falls überhaupt.

Über die beiden Nachfolgespiele ist bislang nur bekannt, dass sie auf den 16-Bit-Teilen 5 und 6 basieren, die 1992 bzw. 1995 für die Super-Nintendo-Konsole in Japan erschienen sind. Die Legende vom Himmelsschloss wird hier insofern weitergesponnen, als das Gemäuer im fünften Teil zunächst eine kolossale Bruchlandung hinlegt und von Euch wieder flügge gemacht werden muss. Im abschließenden sechsten Teil verbannt der böse Dämonenlord das Gemäuer gar aus dem Diesseits und handelt sich dadurch handfesten Ärger mit Eurer Heldentruppe ein.

Wer übrigens die ersten drei "Dragon Quest"-Teile auf einem Handheld zocken will, sollte sich nach gebrauchten Versionen der Game-Boy-Remakes umsehen. Diese sind in den USA erschienen, heißen aber nicht "Dragon Quest", sondern "Dragon Warrior". Damals glaubte man noch, dem westlichen Markt andere Titel schuldig zu sein...

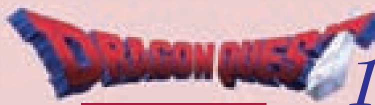



Bezahlte Monstertruhen gehören zum Monster-Repertoire von "Dragon Quest 9".

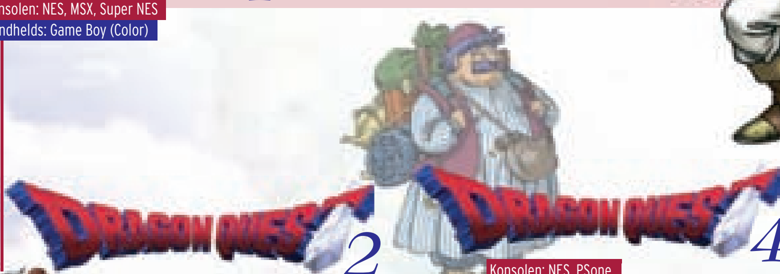
Vor neu kommt alt

Obwohl eine erste spielbare Version von "Dragon Quest 9: Protectors of the Sky" bereits im Dezember vergangenen Jahres für offene Münder und fiebrige Vorfreude bei den anwesenden Journalisten sorgte, gab Square-Enix im Sommer eine Verschiebung des sehnsüchtig erwarteten Rollenspiels bekannt. Der neue Veröffentlichungstermin liegt nun irgendwann im Jahr 2008. Um dem Team von Horii-san mehr Zeit zu verschaffen, ohne die treuen Serienfans zu verstimmen, griff Square-Enix zu einer Taktik, die bereits bei der "Final Fantasy"-Serie erfolgreich angewandt wurde: Noch diesen Winter erscheint in Japan ein Remake des legendären vierten Teils im komplett neuen 3D-Gewand, dem ab nächstes Jahr die Teile 5 und 6 in ähnlicher Form folgen werden. Mehr über die DS-Neuauflage von "Dragon Quest 4" lest Ihr in unserem Kasten links.

Der neunte Teil – soviel ist schon jetzt klar – könnte im Gegensatz zu den spielerisch ihren 8- bzw. 16-Bit-Vorbildern entsprechenden Remakes ein Meilenstein in der Entwicklung japanischer Rollenspiele werden. Das von den anfangs erwähnten drei grauen Eminenzen Horii, Toriyama und Sugiyama überwachte Entwicklerstudio Level 5 setzt konsequent auf die zwei großen Vorteile des DS gegenüber stationären Konsolen: Mobilität und Stylus-Bedienung. Dabei bleibt das Grundkonzept von "Dragon Quest 9" im Großen und Gan-



Konsolen: NES, MSX, Super NES
Handhelds: Game Boy (Color)



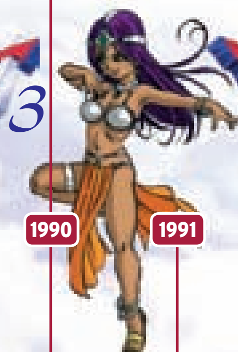
Konsolen: NES, MSX, Super NES
Handhelds: Game Boy (Color)

Konsolen: NES, PSone
Handhelds: DS





Konsolen: NES, Super NES
Handhelds: Game Boy Color



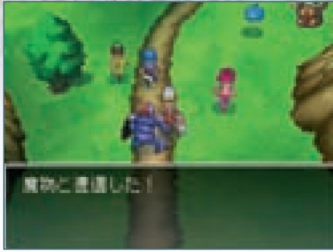
Dragon Quest 5
Konsolen: Super NES, PS2
Handhelds: DS



Konsolen: Super NES
Handhelds: DS

1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997

Sämtliche Erscheinungstermine beziehen sich auf die japanische Erstveröffentlichung





Hab ich Dich! Berührt Ihr einen Gegner in der "Dragon Quest 9"-Welt, schaltet das Spiel in den Kampfmodus, bei dem Ihr den Feinden Auge in Auge gegenüber steht.

zen aber unangetastet: Ihr steuert Euren Helden, der neuerdings frei erstellbar ist (siehe Kasten rechts), durch eine irrwitzig-idyllische Märchenwelt, die durch das Herabfallen einer güldenen Frucht aus einem himmlischen Schlossgarten gehörig aus den Fugen gerät.

Party-Rollenspiel

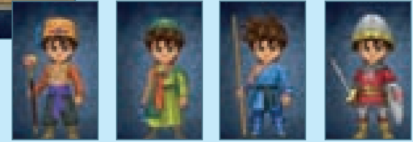
Nach wie vor dreht sich die Spielmechanik um das Sammeln von Erfahrungspunkten durch das Vermöbeln einer bonbon-bunten Monsterschar. Auf welche Weise die Kämpfe genau ablaufen werden, ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar. Serienguru Horii hält sich in Interviews mit definitiven Aussagen zurück, verspricht aber Überraschungen. Das im Dezember 2006 präsentierte actionlastige Echtzeit-Kampfsystem hat sich jedenfalls seitdem wieder mehr in Richtung der Rundenkämpfe des Vorgängers entwickelt. Ganz zurück zu den Ursprüngen kann das Kampfsystem aber nicht mehr, denn "Dragon Quest 9" ist als mobiles Rollenspiel mit starkem Mehrspieler-Anteil konzipiert. Die klassischen Zufallsbegegnungen mit Gegnern gehören deshalb der Vergangenheit an, denn koordinierte Angriffe mit anderen Spielern sind nur möglich, wenn Ihr die Monster zu jedem Zeitpunkt offen in der Spielwelt seht. Zwar könnt Ihr das Epos wie gewohnt komplett solo spielen, wer sich allerdings auf dem Weg zur Schule oder der Arbeit ein paar Erfahrungspunkte in Gesellschaft verdienen möchte, kann sich jederzeit bis zu drei Mitspieler per WiFi-Verbindung in die Party holen. Wer will, löst das gesamte Spiel im Team mit Freunden, wobei die unterschiedlichen Charakterklassen zur effizienten Verteilung von Aufgaben einladen. So könnt Ihr Euch als Krieger hauptsächlich mit dem Ausbau Eurer Kampffähigkeiten beschäftigen, während ein anderer Mitspieler sich ganz auf die fernkampftauglichen Astralfähigkeiten des Magiers konzentriert und ein dritter mit seinem spezialisierten Priester zur Heilung bereitsteht. Flotte Gruppenmanöver und komplexe Taktiken werden durch die Einbindung der Stylus-Steuerung

Drachenkrieger-Baukasten: Der Charakter-Editor von Teil 9





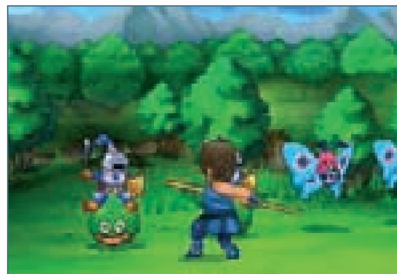
Unten seht Ihr die Ausrüstung diverser Charakterklassen, links das intuitive Anziehpuppen-Inventar.



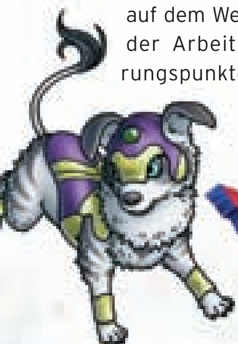
Bei westlichen Multiplayer-Rollenspielen für stationäre Konsolen und den PC ist eine variantenreiche Charaktergenerierung schon lange an der Tagesordnung. Japanische Rollenspiele weisen stattdessen meist hochdetaillierte, aber vorgefertigte Figuren auf, deren Aussehen professionelle Charakterdesigner über Monate hinweg entwickeln.

Da bei "Dragon Quest 9" mehrere menschliche Spieler zusammen agieren können, bietet das Rollenspiel erstmals in der Seriengeschichte einen Editor zum Erstellen Eures Hauptcharakters. Mittels einer komfortablen Tipp & Click-Steuerung legt Ihr zu Beginn Eures Abenteuers Geschlecht, Größe und Gewicht Eures Charakters fest, verpasst ihm eines von etlichen unterschiedlichen Gesichtern und wählt schließlich einen Farbton für Haut und Haar. Multipliziert mit den verschiedenen wählbaren Klassen und den unzähligen Rüstungsgegenständen, die Ihr im Laufe Eures Abenteuers findet, ist die Wahrscheinlichkeit relativ gering, bei einem WiFi-Ausflug auf einen Klon Eurer Spielfigur zu treffen. Damit trotz der Design-Freiheiten alle Figuren den bekannten Toriyama-Look aufweisen, überwacht der Meister selbst die Produktion der einzelnen Elemente des Drachenkrieger-Baukastens.





Egal ob blauäugige Zyklopen oder auf einem Slime sitzende Ritter: "Dragon Quest 9"-Schergen stecken viel ein und teilen ebenso übel aus!





Konsolen: PSone



Journey of the Cursed King
Konsolen: PS2



Protectors of the Sky
Handhelds: DS

1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009







Auf Wunsch besteht Eure "Dragon Quest 9"- Party aus menschlichen Mitspielern. Seid Ihr dagegen alleine unterwegs (rechtes Bild), geratet Ihr schnell mal in die Zange zweier Gegner.

Die "Dragon Quest 9"-Landschaften sind für DS-Verhältnisse atemberaubend.

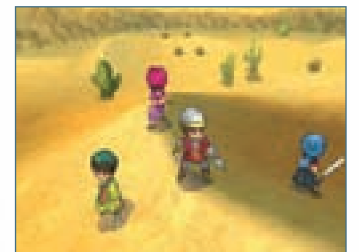
unterstützt. So kann ein Heiler im Eifer des Gefechts verwundete Mitstreiter durch bloßes Antippen wieder aufpäppeln, ohne sich erst durch umständliche Menüs arbeiten zu müssen.

Viele Fragen zur konkreten Umsetzung des innovativen Mehrspieler-Konzeptes von "Dragon Quest 9" sind jedoch offen – darunter die Regelung des Zusammenspiels von Charakteren mit unterschiedlichem Erfahrungslevel, oder wie die Verteilung von erbeuteten Gegenständen gehandhabt wird. Diese könnt Ihr nämlich ganz im Sinne eines Rollenspiels zum Anfassen per Stylus-Tippser aus Eurer Klamottenkiste nehmen und Eurem Helden buchstäblich anziehen – vorbei die Zeiten von nervigen Gegenstandslisten oder unsichtbaren Rüstungsteilen. Dass Designer-Legende Akira Toriyama nicht nur sämtliche Charaktere und Monster entwirft, sondern auch das Aussehen der unzähligen Gegenstände festlegt, wurde von Square-Enix bestätigt und macht Hoffnung auf eine unverwechselbar komische Comic-Kleiderkammer.

Himmelswächter und Monsterjäger

Auch wenn fast ein Jahr nach der ersten Ankündigung noch immer keine Details zur Story von "Dragon Quest 9" im Umlauf sind, schüren die bereits bekannten Fakten bezüglich Spielmechanik und Bedienung die hohen Erwartungen an die 'Beschützer des Himmels'. Gerüchte, nach denen bei guten Verkaufszahlen der Remakes der Mehrspieler-Modus wegfallen und "Dragon Quest 9" vorzeitig, aber ohne WiFi-Unterstützung ausgeliefert werden soll, halten wir mit Blick auf den mächtigen Charakter-Editor für unwahrscheinlich. Schließlich macht die Erstellung individueller Charaktere nur dann wirklich Sinn, wenn Ihr mit diesen und den Figuren Eurer Kumpels in ein- und derselben Spielwelt herumtoben könnt.

Wie genau die weiteren angekündigten Überraschungen des Yuji Horii aussehen werden, können wir mit Gewissheit erst nach der Veröffentlichung des Spiels irgendwann 2008 sagen. Bis "Dragon Quest 9" dann auch nach Deutschland kommt, kann es gut und gerne 2009 werden – hoffen wir mal, dass es nicht zu lange dauert und auch die Remakes den Weg zu uns finden. *mw*



Unwirtliche Umgebungen wie diese Wüste verlangen perfektes Zusammenspiel von spezialisierten Charakteren.

Raketenschleim und Monsterjoker: Die Spin-Offs

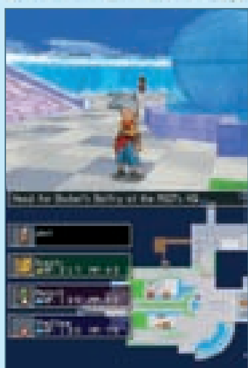




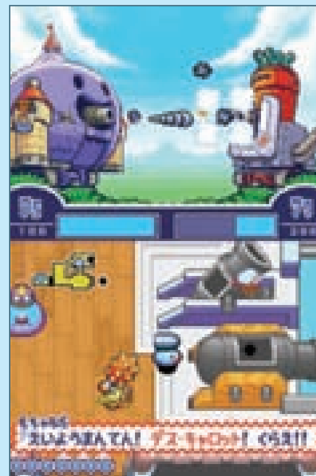
Zieht Ihr den "Rocket Slime" per Stylus lang, könnt Ihr ihn in Richtung Gegner schnalzen.

In Japan sind sowohl das Action-Rollenspiel "Dragon Quest Heroes: Rocket Slime" als auch "Dragon Quest Monsters: Joker" (Jagd und Aufzucht der Monster) seit einem bzw. zwei Jahren auf dem Markt - Ersteres gibt's auch in den USA. Beim Abenteuer um den freundlich lächelnden Schleimbatzen Rocket werden die flexiblen Fähigkeiten des "Dragon Quest"-Maskottchens mit den Bedienungsmöglichkeiten des Stylus verknüpft. So begegnet Ihr den Herausforderungen des kunterbunten 2D-Rollenspiels, indem Ihr Eure Spielfigur mit dem Griffel lang zieht und dann in Richtung Feind, Hindernis oder Plattform schnellen lasst. Neben dem auf diesem witzigen Mechanismus basierenden Leveldesign zeichnet sich "Dragon Quest Heroes: Rocket Slime" durch wüste Rundenkämpfe aus, bei denen Ihr die Kanone Eures haushohen 'Slimetanks' mit allerlei zerstörerischen wie blödsinnigen Projektilen bestückt und somit bizarr-kolossalen Feinden den Marsch blast.

Etwas ernsthafter geht es in "Dragon Quest Monsters: Joker" zu. Über 200 klassische Kreaturen dürft Ihr in dieser DS-exklusiven Fortsetzung der fast zehn Jahre alten "Dragon Quest Monsters"-Serie fangen, trainieren und in den Kampf führen. In prächtigen 3D-Umgebungen guckt Ihr Euch einen wilden Kerl aus und werft Euch in den rundenweise abgewickelten Clinch. Habt Ihr damit ein Monster genügend eingeschüchtert, dürft Ihr es einfangen und fortan als Mitglied Eurer Party betrachten. Die Story rund um einen grauhaarigen Monsterjäger, der für seinen Vater den 'Monster Scout'-Wettkampf ausspionieren soll, eine weitläufige Stadt sowie die Möglichkeit, Euren Monstern spezielle Fähigkeiten beizubringen, machen Lust auf diesen potenziellen "Pokémon"-Rivalen.



Joker auf dem Weg zum Gipfel der Monsterjäger.



Oben seht Ihr den Kampf Eures "Rocket Slime"-Panzers, unten munitioniert Ihr die Kanonen auf.



Demnächst für DS

Titel	Genre	Japan-Termin
Dragon Quest Heroes: Rocket Slime	Action-Rollenspiel	im Handel
Dragon Quest Monsters: Joker	Rollenspiel	im Handel
Dragon Quest 4	Rollenspiel	im Handel
Dragon Quest 5	Rollenspiel	nicht bekannt
Dragon Quest 6	Rollenspiel	nicht bekannt
Dragon Quest 9: The Protectors of the Sky	Rollenspiel	2008

Wir haben den Veröffentlichungstermin in Japan angegeben, da der Deutschland-Start dieser Spiele noch nicht feststeht. Wir gehen davon aus, dass die meisten Titel früher oder später auch bei uns erscheinen.

So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Die Bewertung

Schwierigkeit
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

Sprache
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer
Wertung für den besten Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller >>	Team MAN!AC
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	**Tolles Spiel** (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Nicht so tolles Spiel** (65 von 100 Ausgabe 1)



Name des getesteten Spiels

Pro
+ einzigartige Atmosphäre
+ rockiger Soundtrack
+ riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- ruckelige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10
1 bis 4 – online und lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 8 von 10



Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 





Spielspaß
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

Das Team



Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
New Super Mario Bros. (DS)
Augen-Training (DS)
Sega Rally (PSP)



Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Zelda: Phantom Hourglass (DS)
Castlevania: The Dracula X... (PSP)
Silent Hill Origins (PSP)



Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
Wipeout Pulse (PSP)
Mehr Gehirnjogging (DS)
Silent Hill Origins (PSP)



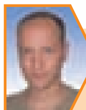
Jan Königsfeld
Spielt zurzeit:
Crisis Core: Final Fantasy 7 (PSP)
Castlevania: The Dracula X... (PSP)
Hissatsu Kung Fu: Kanji... (DS)



André Kazmaier
Spielt zurzeit:
Silent Hill Origins (PSP)
Mario Party DS (DS)
Zelda: Phantom Hourglass (DS)



Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
Juiced 2: Hot Import Nights (PSP)
Wipeout Pulse (PSP)
Crash of the Titans (DS)



Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Zelda: Phantom Hourglass (DS)
Final Fantasy Tactics (PSP)
Socom: Tactical Strike (PSP)



Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Mario Party DS (DS)
Looney Tunes: Duck Amuck (DS)
Wipeout Pulse (PSP)



Michael Herde
Spielt zurzeit:
Sonic Rush Adventure (DS)
Silent Hill Origins (PSP)
Aliens vs. Predator (PSP)



Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Lego Star Wars: Die komplette... (DS)
Castlevania: The Dracula X... (PSP)
Gargoyle's Quest (Game Boy)

Leseführung >>

Die Spiel-Genres



In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet (z.B. Denken >> Runden-Strategie). Im folgenden Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen (getestet werden hier DS- und PSP-Neuheiten).

Rennspiel
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

Reaktion
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

Sport
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

Action
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer
Er war einmal... Spiele mit Story gehören hier hinein - also zum Beispiel Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures.





DS So sieht "Mario Party DS" während der Brettspiel-Phase aus: Oben seht Ihr auf einer Karte den Plan, Eure Positionen und den Zwischenstand, unten das 3D-Areal.



DS Beim Bosskampf gegen die gierige Piranha-Pflanze müsst Ihr durch schnelles Knopfdrücken gegen den Einsaug-Atem kämpfen und das Gewächs mit Bomben füttern.

Mario Party DS

Reaktion >> Partyspiel



Stellt Euch folgendes Szenario vor: Ihr trefft Euch mit Freunden, um einen geselligen Abend zu verbringen. "Was spielen wir denn eigentlich?", lautet meist die erste Frage. Während aus der einen Ecke 'Monopoly oder ein anderes Brettspiel' kommt, fordert die Gegenseite zu einer Runde "Smash Bros." oder "Pro Evolution Soccer" auf. Was also tun: Brettspiel oder Videospiel? Beides geht nicht... doch halt... es geht, denn "Mario Party" lautet die Antwort. Auf einem (zugegebenermaßen virtuellen) Spielbrett Züge machen und anschließend zu viert ein Minispiel zocken? Dieses Konzept funktioniert auf Heimkonsolen seit mittlerweile fast zehn Jahren (siehe Infokasten), jetzt erobert "Mario Party DS" die Klappkonsole.

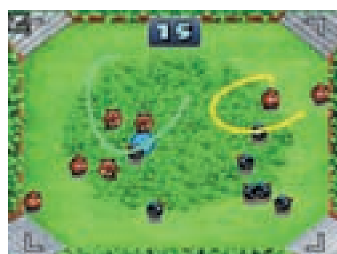
Anstatt mit farbigen Holzfiguren bestreitet Ihr das virtuelle Gesellschaftsspiel mit acht der beliebtesten Nintendo-Charaktere. Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Wario, Toad, Daisy und Waluigi stehen zur Wahl. Andere klassische Vetreter wie Donkey Kong, Buh-Huh, Birdo oder Knochentrocken müssen leider aussetzen. Nach der Charakterwahl werden Eure Helden direkt in eines von fünf bunten Arealen gebeamt – freut Euch auf Donkeys Steinstatue, Toadettes Musikstube oder Wigglers Gartenlaube. Zuerst knobelt Ihr (durch Antippen eines virtuellen Würfels) die Reihenfolge aus, dann legen die Charaktere reihum und selbstständig die jeweils geworfenen Augenzahlen zurück. Mit dabei sind Brettspieltypische Ereignisfelder, die Euch an ferne Stellen schleudern oder auf andere Weise Schaden zufügen.

— Nur Bares ist Wahres —

Die Währung in der Welt von "Mario Party" sind natürlich Münzen.



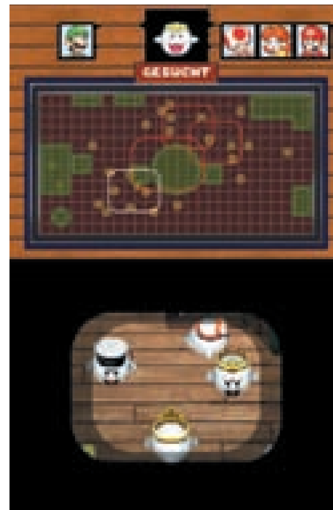
DS Klasse Dreingabe: Knobelt Euch durch sechs spaßige Puzzlespiele.



DS Gar nicht leicht: Umkreist die quirligen Gumbas mit dem Stylus, um sie einzufangen – Vorsicht vor den Bob-Ombs.



DS Beim 3-gegen-1-Minispiel wird's richtig fies (und spaßig): Einer dreht den Rollbraten am Grill, die anderen kämpfen darum, nicht den Halt zu verlieren.



DS Adlerauge gefragt: Findet unter den Geistern das gesuchte Gespenst.

Diese erhaltet Ihr auf viele Arten: Landet auf 'guten' Feldern, löst blitzschnell kleine Aufgaben (z.B. 'Schüttel das Geld aus einem Baum am Wegesrand') oder gewinnt die Minispiele; denn nach jeder Runde absolviert Ihr eine von über 50 Disziplinen. Nicht immer treten dabei alle vier Spieler gegeneinander an – manchmal bildet Ihr Zweierteams oder jagt zu dritt einen armen Tropf. Die verschiedenen Minigames könnten kaum vielfältiger sein: Ihr drückt blitzschnell Bleistiftminen heraus, klettert einen Vulkankrater empor, spielt die Leier, flitzt mit dem Schlauchboot, weicht Fußbällen aus, (über-) spannt den Bogen oder hüpft übers Treppengeländer. Weitere Beispiele gefällig? Macht den Jump'n'Run-Meister, entkommt Lichtkegeln, schneidet eine Salatgurke, pustet einen Stein-Wump um, schlittert im Bob oder entkommt der Eisenbahn. Ganz schön viel zu tun, oder? Gesteuert wird mit allem, was der DS hergibt. Mal lenkt Ihr mit den Schultertasten, mal schrubbt Ihr über den Screen. Natürlich wird das Steuerkreuz ebenso traktiert – auch vor Puste-Attacken ist der DS nicht sicher.

Mit der erspielten Kohle (zehn Münzen pro Sieg) kauft Ihr im Shop fiese Items (mehrmals würfeln, Geld klauen, warpen) und erwerbt an bestimmten Stellen des Spielfeldes die alles entscheidenden Sterne. Am Ende gewinnt nämlich, wer über die meisten strahlenden Himmelskörper verfügt. Zockt Ihr jedoch im Party-Modus, wankt dank der Bonus-Sterne der Sieger nochmal – Minispiel-Asse oder häufige Besucher von Ereignisfeldern freuen sich über den 'Gratisstern danach'.

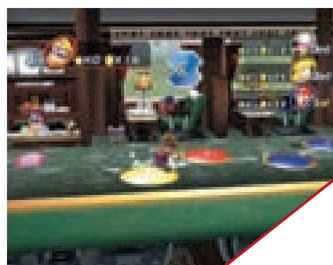
Das alles macht ab zwei Spielern viel Laune, doch auch für Solisten hält "Mario Party DS" einiges parat. Im 'Abenteuer' werden die Brettspielrunden in Zwischensequenzen rund um den ewigen Kampf gegen Bowser (inklusive Bossfights) gekleidet. Praktisch, dass Ihr hier auch während einer Runde speichern könnt. Daneben wählt Ihr die Minispiele einzeln an, stellt eigene Pakete zusammen oder freut Euch über die unzähligen freispielbaren Bonusgegenstände – auch das fünfte Spielfeld will erst erzockt werden.

"Tetris"-Fans freuen sich über sechs zusätzliche Knobelspiele, die Ihr einzeln im Menü anwählt. Besonders löblich: Für den Mehrspieler-Modus brauchen Eure Kumpels kein eigenes Modul – ein Exemplar reicht für alle. Das sollte Vorbildcharakter haben! *ms*

Mario Party auf Wii

Seit 1999 ist Mario um einen Job reicher: Neben seinen Betätigungen als Hüpfklempner, Kartpilot oder Knobelarzt muss das feiste Nintendo-Maskottchen auch als Minispiel-Star herhalten. Das Konzept des virtuellen Brettspiels mit seinen unzähligen kurzen Vierkampf-Disziplinen ging voll auf. Die logische Konsequenz sind mittlerweile sieben Fortsetzungen rund um die beliebtesten Nintendo-Helden – die aktuellste Version der Heimkonsolenfete feiert Ihr auf Wii: Ihr schüttelt, schlagt, wedelt oder rudert mit der Remote-Fernbedienung und peitscht so Euren Charakter durch Dutzende Minigames. Besonders gelungen sind die witzigen Spielbretter, die trotz der trägen Geschwindigkeit für Abwechslung sorgen.



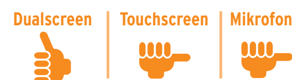




DS-Faktor

Nicht alle Disziplinen greifen auf Stylus, Doppelschirm oder Mikro zurück. An vielen Stellen reichen statt dessen die Buttons. Dennoch kommen die DS-spezifischen Features in vielen Situationen sinnvoll zum Einsatz: Ihr habt ständig die Karte im Blick, zeichnet mit dem Stylus, rubbelt über den Schirm oder pustet ins Mikro. Viele Disziplinen wie z.B. das Kartrennen (Bild) lagern unwichtige Dinge (hier die Pedale) auf einen der beiden Screens aus.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Matthias Schmid
8 von 10

"Das nenne ich ein gelungenes DS-Debüt"

Hui, da steckt richtig viel drin in diesem Modul – mit den über 50 Minispielen wird mir so schnell nicht langweilig. Viele sind klasse, einige mittelmäßig, natürlich gibt's auch auch ein paar miese. Doch das stört nur kurz: Wenig später freue ich mich über die nächste witzig versteckte Falle auf dem Spielfeld, schaue den putzigen Animationen zu oder spanne bei einem der Bonus-Knobelklassiker aus – nicht schlecht für eine Gratisdreingabe. Entscheide ich mich für das 'Abenteuer', gibt's eine typische Mario-Story, wähle ich den Party-Modus, haue ich meine Freunde in die Pfanne. Nach einem gewonnenen Minigame mit stolzer Brust zu lästern und wenig später selbst Staub zu schlucken, ist einfach herrlich. Schade, dass es keine Online-Matches gibt.

André Kazmaier
8 von 10

"Auch ohne Alkohol eine berauschende Party"

Nachdem mich Marios Wii-Fete enttäuscht hat, mutiere ich dank des DS-Ablegers wieder zum Partylöwen. Während bei vielen Minispielen auf Konsole der Funke nicht überspringen wollte, bin ich hier bei den meisten Disziplinen sofort Feuer und Flamme. Sobald die Mitstreiter allerdings weg sind, schwindet die Motivation: Bei den Computergegnern bin ich oft zum Zuschauen verdammt oder ich ärgere mich über die bescheidenen Fähigkeiten der Gegenspieler (trotz einstellbaren Schwierigkeitsgrades). Außerdem hätten die Spielbretter ruhig abwechslungsreicher ausfallen dürfen.

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Hudson, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Hot Pixel** (64 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Looney Tunes: Duck Amuck** (70 von 100 in dieser Ausgabe)

Mario Party 8

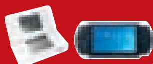
Pro
- reichlich Disziplinen
- zu viert mit einem Modul spielbar
- Knobelspiele als Bonus
- Spielbretter mit Überraschungen

Contra
- Computergegner bisweilen doof
- einige Minispiel-Krücken

Multiplayer: 9 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

80 von 100 – SPIELSPASS

Für Solospieler ein nettes Minispiel-Abenteuer, für Partyzocker der Hit – ein rundum gelungenes DS-Debüt.





PSP Die Wahl des geeigneten Monsters als unfreiwilliges Hilfsmittel wird in späteren Levels immer wichtiger: Nur wer den passenden Koloss 'gepatscht' hat, kann z.B. tiefe Wasser durchqueren oder gegen noch größere Brocken bestehen.

Crash of the Titans

Reaktion >> Jump'n'Run

Oranges Fell (neuerdings mit mysteriösen Tattoos versehen), breites Grinsen und unverständliches Kauderwelsch – Crash Bandicoot ist zurück. Der flinke Hüpfheld, seit frühen Playstation-Tagen im Einsatz, muss wieder losziehen, denn Erzfeind Neo Cortex hat die friedlichen Tiere seiner Heimat zu Bestien mutieren lassen und Schwesterchen Coco gefangen genommen.

Also stapft Ihr los und marschiert durch 3D-Landschaften, die Euch allerdings stets den Weg vorgeben – Abzweigungen oder Erkundungstouren sind nicht im Angebot. Ganz traditionell überwindet Ihr Abgründe und Plattformen durch Hüpfeinlagen, doch diesmal muss sich Crash auch des Öfteren seiner Haut erwehren. Kleinem Fußvolk verpasst Ihr eine Tracht Prügel, die verwandelten Tiere müsst Ihr dagegen 'patschen'. Mithilfe einer Maske übernehmt Ihr die betäubten Brocken und könnt sie dann direkt steuern, um so Hindernisse aus dem Weg zu räumen, die Crash alleine nie knacken würde.

In großen Teilen spielt sich "Crash of the Titans" auf PSP und DS ähnlich, es finden sich aber auch Unterschiede. Während der Sony-Bandicoot stets alleine unterwegs ist, wurden die DS-Levels stärker variiert. Hier reitet Ihr schon mal ein paar Abschnitte oder Ihr rollt z.B. auf einer Riesenkugel voran. Außerdem schlüpft Ihr in die Haut eines Schurken und könnt beim Pachinko Extras verdienen. *us*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Amaze, USA
Hersteller	>> Vivendi
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	Daxter (86 von 100 in Ausgabe 4)
DS	Sonic Rush Adventure (87 von 100 in Ausgabe 9)



Crash of the Titans (PSP)

Pro
- ansehnliche Cartoon-Optik
- originelle 'Patschen'-Idee
- Mehrspieler-Gefechte möglich...

Contra
- ...aber wenig unterhaltsam
- gelegentlich etwas unfair
- Abwechslung hält sich in Grenzen

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

71 von 100 SPIELSPASS

Gradliniges 3D-Jump'n'Run mit hübscher Grafik und witziger Gegnerkontrolle – kein Tophit, aber spaßig.



Crash of the Titans (DS)

Pro
- schicke Grafik mit Charme
- spielt sich sehr 'klassisch'
- witzige Minispiele und Einlagen
- DS-Eigenheiten gut genutzt

Contra
- auf Dauer etwas simpel
- Gegnerübernahme fummelig

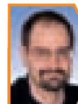
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

Zwar weniger Freiheiten, dafür mehr Ideen und Gimmicks: Auf dem DS hüpft Crash etwas unterhaltsamer.



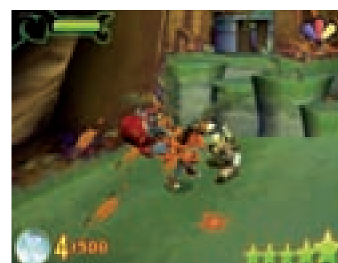
DS Gesammelte Münzen setzt Ihr im Pachinko-Minispiel ein.



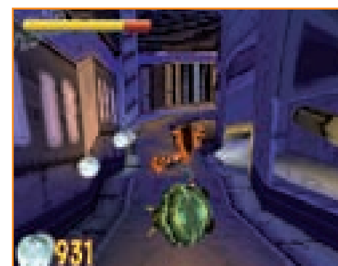
Ulrich Steppberger 7 von 10

"Gut gehüpft, Crash – vor allem auf dem DS"

"Crash of the Titans" gefällt mir auf beiden Handhelds. PSP-Besitzer sind mit guten Jump'n'Runs weniger gesegnet als die DS-Kollegen, da kommt das Bandicoot-Abenteuer gerade recht. Die 'Patschen'-Idee sorgt für etwas Taktik und zusätzliche Abwechslung, auch wenn dadurch der Prügelaspekt manchmal zu sehr betont wird. Im direkten Vergleich hat die DS-Fassung die Nase vorn: Zwar sieht sie nicht ganz so imposant aus, bringt aber trotzdem eine schicke 3D-Optik auf den Bildschirm. Außerdem haben die Entwickler hier mehr witzige Ideen reingepackt: Egal ob Pachinko-Glücksspiel, Reit- und Kugeleinlagen oder das Aktivieren der Monsterfähigkeiten – da ist mehr Pfiff drin, auch wenn die Steuerung fummeliger als auf Sonys Handheld ist.



DS Gehüpft wird viel, aber Kloppereien sind mindestens ebenso wichtig.





DS-Faktor

Crash stürzt sich auf dem oberen Bildschirm ins Geschehen, unten seht Ihr meistens Statistiken wie die Zahl Eurer Extras – allerdings könnt Ihr sie auf Daumendruck aktivieren. Außerdem schnippt Ihr Projektile gekaperter Feinde per Touchscreen herum, was jedoch nicht immer exakt funktioniert. Auch andere Aktivitäten wie die Steuerung von Reittieren führt Ihr per Stylus aus, während das Mikro zum Auslösen von Pustattacken benutzt wird.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





DS Bitte lächeln: Dreht den Stuhl in der Passbild-Kabine auf die richtige Höhe.



DS Rock'n'Roll, Baby! Während Ihr zum Takt der Musik die Boxen-Symbole antippt, singen die Karnickel mit quäkender Stimme bekannte Lieder neu ein.



André Kazmaier

7 von 10

„Rabbids und Minispiele glücklich vereint"

Was passiert, wenn die Raving Rabbids von ihren Minispielen getrennt werden, hat man ja beim mittelmäßigen Jump'n'Run-Vorgänger gesehen. Beim Nachfolger kann von unspektakulär keine Rede sein: Die witzigen Disziplinen versprühen genauso viel Charme wie auf Konsole und die Karnickel dürfen sich endlich in ihrer vollen Garstigkeit entfalten. Allzu lange motivieren mich die Simpel-Späße allerdings nicht - dazu mangelt es sowohl der Story als auch den Minispielen an Tiefgang. Dafür ist "Raving Rabbids 2" immer wieder für eine turbulente Mehrspieler-Partie gut. Schade nur, dass das Minispiel-Angebot per Game-Sharing so sehr beschnitten ist.

Rayman Raving Rabbids 2

Reaktion >> Geschicklichkeit

Der arme Rayman! Das hüpflastige "Raving Rabbids" kam weder bei den Spielern noch bei uns (62 von 100 Punkten) besonders gut an. Die Folge: Im Nachfolger nehmen die durchgeknallten Mümmelmänner die Hauptrolle ein. Außerdem gibt's nun anstatt eines halbgaren Hüpfabenteuers eine vollwertige, 36 Disziplinen umfassende Minispielsammlung.

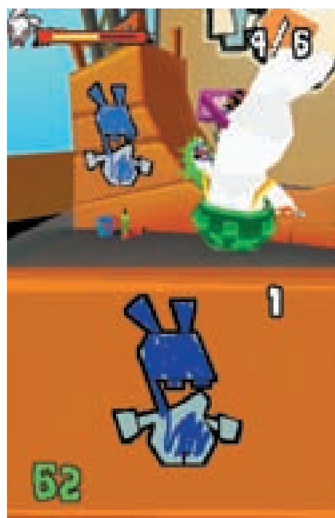
Die Geschichte ist vernachlässigbar: Die herrschsüchtigen Hasen fallen über die Welt der Menschen her und Rayman nimmt die Verfolgung über den gesamten Globus auf. Anfangs stehen drei Areale zur Wahl: USA, Europa und Ozeanien. Jedes Gebiet beherbergt sechs verschiedene Geschicklichkeitstests. Skurril geht's dabei immer zu: Spuckt Bargästen unbemerkt in den Cocktail, quasselt im Kino ins Handy, haltet Euer Karnickel auf einem Rodeo-Pferd oder versucht Euch als Graffiti-Künstler. Weil Ihr dabei natürlich nicht beliebig Zeit habt, wird der Stylus geschwungen und über den Bildschirm gerubbelt, was das Zeug hält. Viele Quickies erfordern aber auch ein ruhiges Händchen, Kombinationsgabe oder schnelle Reaktionen. Und nach dem Chili-Wettfuttern will Euer Hase sogar durch einen Puster ins Mikro abgekühlt werden. Die jeweils letzte Disziplin eines Landes stellt eine Musik-Rhythmus-Einlage dar: Zu neu eingespielten Rockliedern wie "Smoke on the Water" tippt Ihr im Takt die richtigen Symbole an.

Durch die erfolgreiche Teilnahme an Minispielen schaltet Ihr weitere 'Kontinente' (sechs insgesamt) oder Outfits für den Rabbids-Editor frei. Hier kleidet Ihr Euren Rammler neu ein, bemalt ihn nach Lust und Laune oder verpasst ihm einfach ein paar Ohrfeigen. Schade, dass beim Game-Sharing gespart wurde und nur drei Minispiele zur Verfügung stehen. *ak*

DS-Faktor

"Raving Rabbids 2" macht ausgiebig Gebrauch von den DS-Stärken. Die Minispiele erstrecken sich über beide Bildschirme, gesteuert wird ausschließlich mit dem Stylus. Dank des exzessiven Gekritzels und Gerubbels ist das Spiel der ultimative Kaufgrund für Schutzfolien – sonst machen sich schnell Kratzer auf dem Display breit. Auch das Mikro findet bei einigen Quickies Verwendung. Außerdem dürft Ihr eigene Rabbids-Schreie aufzeichnen. Waaaaaahhhs will man mehr?

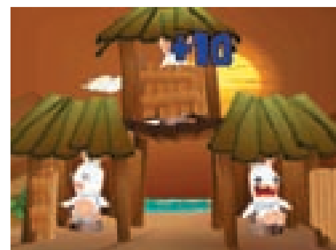
Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 



DS Graffiti: Malt die Zeichnungen schnell und gründlich mit dem Stylus aus.



DS Globetrotter: Die Einsatzorte sind nach Ländern und Kontinenten unterteilt.



DS Keine Manieren: Haut die Klotüren schnell wieder zu!

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Ubisoft, Marokko
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Hot Pixel** (64 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Wario Ware Touched** (nicht getestet)

Rayman Raving Rabbids 2

Pro
 skurrile Aufmachung
 36 kurzweilige Minispiele
 witzige Musikspieleinlagen
 launiger Rabbids-Editor

Contra
- wenig Langzeitmotivation
- Story quasi nicht vorhanden

Multiplayer 8 von 10
1 bis 4 lokal, ein Modul für alle

Grafik 7 von 10

Sound 7 von 10



74 von 100 SPIELSPASS

Witzige Minispielsammlung mit abgedrehten Hauptdarstellern, aber etwas dünner Story für Solospieler.



DS In einem Tutorial-Minispiel hüpft Donkey über Baumstämme und Felskugeln.



DS Habt Ihr Items wie Feder (für Flugstunden) oder Hammer (siehe Bild) aufgelesen, wird Diddy Kong zum unverzichtbaren Helfer – hier räumt er Felsbrocken beiseite.

Jungle Climber
Donkey Kong

Reaktion >> Jump'n'Run

Stellt Euch vor, Donkeys Dschungel-, Höhlen- und Wasserwelten bestünden aus Lego-Bausteinen. Dann wären auf allen Oberflächen kleine Zapfen, an denen sich ein Primat mit kräftigen Armen hochziehen kann. So müsst Ihr Euch das Spielprinzip von "Donkey Kong Jungle Climber" ausmalen. Wer den GBA-Vorgänger "King of Swing" gespielt hat, weiß natürlich auch, wie der Hase... äh, pardon, der Affe läuft: Mit linker und rechter Schultertaste steuert Ihr die entsprechenden Pranken des Kletterkünstlers. Findet Ihr an Zapfen Halt, schwingt sich Donkey behände empor. Drückt Ihr L- und R-Taste gleichzeitig, macht er einen kräftigen Satz in die Luft. Anstatt von links nach rechts bewegt Ihr Euch meist von unten nach oben. Nutzt Ihr dann noch den Sprung-Angriff mittels A-Taste, kommt ein flotter Hangel- und Hüpfspaß dabei heraus. Unterbrochen wird der allerdings von vielen Erklärungen - Stück für Stück werden Euch Steinwurf- oder Schalter-Umlege-Techniken beigebracht. Auf so manchem Wegstück begleitet Euch Donkeys kleiner Verwandter Diddy und stellt eine Art Extraleben dar - werdet Ihr z.B. von Krokodil oder Geier erwischt, beißt nur Euer Begleiter ins Gras. Dies ist vor allem bei den Bosskämpfen praktisch - King R. Kools Schergen wollen Euch nämlich alle paar Levels an den haarigen Leib.

Während ungeduldige Spieler schnell zum Levelende hangeln, freuen sich Forschernaturen über Bonuswelten voller Bananen oder die klassische 'K-O-N-G'-Sammelei. Zu zweit klettert Ihr in speziellen 'Wer-ist-zuerst-im-Ziel'-Arealen oder Ihr wagt den Sprung ins Fass: Damit sausen DK & Co. über simple 2D-Rennpisten. *ms*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Paon, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	LocoRoco (90 von 100 in Ausgabe 5)
DS	Kirby Power-Paintbrush (82 von 100 in Ausgabe 1)

Donkey Kong Jungle Climber

Pro	+ erfrischend anderes Spielprinzip + Verzweigungen und Geheimnisse + zahlreiche gute Ideen...
Contra	– ...aber auch mancher Durchhänger – unzählige Tutorials bremsen – grafisch unspektakulär

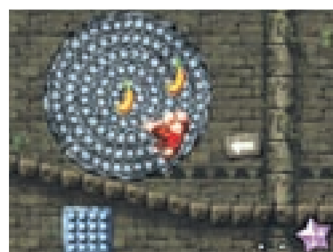
Multiplayer 6 von 10
1 bis 4 lokal, ein Modul für alle
Grafik 6 von 10
Sound 6 von 10

76 von 100 SPIELSPASS

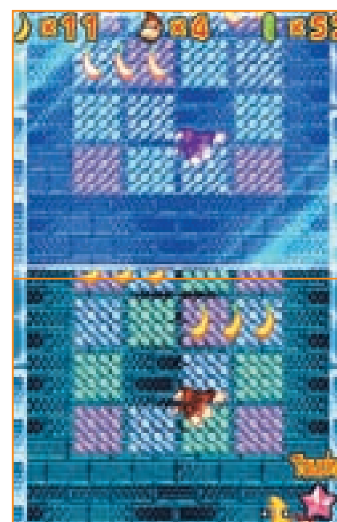
Ein gewitzter Kletterspaß für alle, die ungewöhnliche Ideen schätzen – auf Dauer wird's aber etwas eintönig.



DS Sprecht den Affenopa an, damit er Euch neue Techniken beibringt...



DS ...wie zum Beispiel das Kugel-Rollen mittels Gewichtsverlagerung.



DS-Faktor

Da Ihr den Dschungelkönig mit den Schulter- und Feuertasten lenkt, wird der Touchscreen nicht genutzt. Die beiden Screens des Handhelds hingegen sind zentrales Spielelement – munter klettert der Affe über die Bildschirmgrenze. Einige Abschnitte zeugen gar von besonderem Einfallsreichtum: In der im Bild sichtbaren Spiegelwelt könnt Ihr Euch nur an Flächen festhalten, die sowohl für DK als auch sein Spiegelbild greifbar sind – genial.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Entwickler Paon >> Woher kennt man die denn?

Das 1999 gegründete japanische Entwicklerstudio Paon hat schon eine ganze Menge Spiele hervorgebracht – leider schafften es nur wenige in den Westen. Diese boten dann aber durchweg ungewöhnlichen Spielspaß: In der PS2-Schnetzelei "Blood will tell" muss sich der Held anfangs durch ein Schwarz-Weiß-Level kämpfen und später schaurigen Dämonen einheizen – mit einem im Knie eingebauten Raketenwerfer. In "Donkey Kong Barrel Blast" für den Wii trommelt Ihr den Nintendo-Affen über Rennstrecken – hoffentlich bald auch bei uns. Nicht zuletzt stammt der spaßige "Jungle Climber"-Vorgänger "King of Swing" für den GBA von Paon.

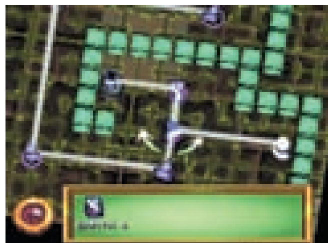
Matthias Schmid 8 von 10

"Rundherum spaßige Kletterpartie"

An die Qualität seiner SNES-Abenteuer wird Donkey vielleicht nie mehr herankommen, einen mächtig launigen Geschicklichkeitsspaß bietet Euch der Starprimat in "Jungle Climber" aber allemal. Mit den Schultertasten durch den Urwald zu hangeln und knifflige Kletterpartien zu meistern, fühlt sich ungewohnt, aber gut an. Auch begeistern mich die teils sehr kreativen Welten – im Spielzeugland oder der Spiegelwelt komme ich kräftig ins Staunen. Zäh hingegen sind die vielen Tutorials und die dümmlichen Dialoge dieses etwas anderen Hüpfspiels.

The Eternal Night
Legend of Spyro

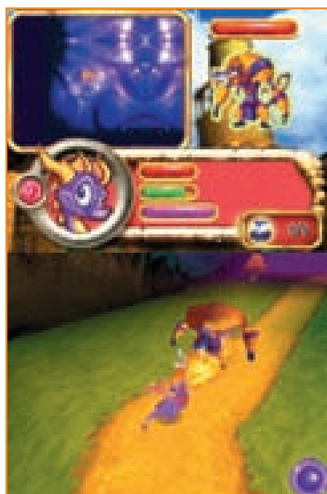
Reaktion >> Jump'n'Run



DS Dreht die Spiegel in die richtige Position und leitet den Lichtstrahl weiter.

In seinem dritten DS-Abenteuer durchstreift Spyro erstmals echte Polygon-Landschaften. Diese sehen zwar lange nicht mehr so schön aus wie die vorgerenderten Kulissen der Vorgänger, dafür ist Eure Bewegungsfreiheit weniger eingeschränkt. Soll heißen: Es wird wieder mehr erkundet, gehüpft und nach Gegenständen gesucht. Vor allem nach Spiegeln für ein kleines Minispiel müsst Ihr ständig die Augen offen halten. Diese platziert Ihr anschließend in einer Knobeleinlage so, dass ein Lichtstrahl auf bestimmte Gegenstände reflektiert wird.

Gekämpft wird natürlich auch: So holen sich z.B. ständig wiederkehrende Pavian-Horden einen Tritt in den bunten Hintern ab. Ihr deckt die Affen mit Schlagkombinationen ein, wirbelt sie in die Luft und gebt ihnen dort mit dem Stylus den Rest. Alternativ brutzelt Ihr Gegner mit Eurem Feueratem. Mit den Seelen erledigter Widersacher baut Ihr Euer Angriffsrepertoire aus: Friert Feinde mit dem Eis-Zauber ein, schockt sie durch Blitzangriffe oder erschüttert mit Erdbebenattacken den Boden. *ak*



DS-Faktor

Spyros Abenteuer nutzt die DS-Eigenheiten nur bedingt: Zwar ziert eine Übersichtskarte den oberen Bildschirm, die fällt aber so unübersichtlich aus, dass man ohnehin nichts erkennt. Gelenkt werden die Geschicke des kleinen Drachen über Steuerkreuz und Buttons, lediglich bei Kämpfen zückt Ihr den Stylus.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

André Kazmaier

4 von 10

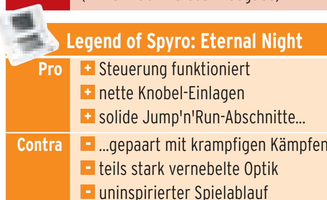
"Gebt Spyro neue Entwickler!"

Zwei durchwachsene "Spyro"-Spiele hat Entwickler Amaze auf dem DS schon abgeliefert. Und auch im dritten Anlauf stellen sie kein wirklich vernünftiges Abenteuer auf die Beine: Die Kämpfe sind Murks, die Polygon-Optik durchwachsen und das Leveldesign unspektakulär. "The Eternal Night" ist nicht richtig schlecht, aber wenn die kleinen Puzzle-Einlagen das Aufregendste im ganzen Spiel darstellen, zeugt das nicht gerade von Einfallsreichtum. Also Vivendi, lasst mal etwas motiviertere Entwickler ran, dann wird's hoffentlich auch ein besseres Spiel. Charme hat der kleine Drache schließlich genug...

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Amaze, USA
Hersteller	>> Vivendi
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	**Crash of the Titans** (71 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Crash of the Titans** (74 von 100 in dieser Ausgabe)



Legend of Spyro: Eternal Night

Pro
- Steuerung funktioniert
- nette Knobel-Einlagen
- solide Jump'n'Run-Abschnitte...

Contra
- ...gepaart mit krampfigen Kämpfen
- teils stark vernebelte Optik
- uninspirierter Spielablauf

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 5 von 10

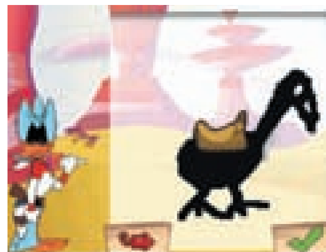
Sound: 7 von 10

57 von 100 SPIELSPASS

Armer Spyro: Vernachlässigbare Standard-Hüpfkost mit öden Kämpfen und schwankender Grafikqualität.

Looney Tunes
Duck Amuck

Reaktion >> Geschicklichkeit



DS Eure Aufgabe: Zeichnet Cowboy Daffy ein edles Reittier.

1951 schuf der legendäre Warner Bros.-Zeichner Chuck Jones einen sechsminütigen Kurzfilm, der in die Annalen der Zeichentrickhistorie eingehen sollte. Der Inhalt des Streifens: Daffy Duck wird von seinem Zeichner nach allen Regeln der Kunst durch den Kakao gezogen. Im Jahr 2007 seid Ihr dran – in über 20 Minispielen (die sich nur zum Teil auf den Originalcartoon beziehen) bringt Ihr Daffy zum Ausrasten: Schnibbelt ihn in Stücke, verarbeitet ihn zu Hühnersuppe, klaut ihm seinen Diamanten, veralbert ihn im Chat, pustet ihn durch die Luft, malt ihm einen neuen Schnabel oder lasst ihm die Decke auf den Kopf fallen. Derweil verblüfft das DS-Modul mit liebevoller Comicgrafik und pointierter Sprachausgabe. Alle Aufgaben, die Ihr im konfusen Hauptspiel geschafft habt, wählt Ihr dann via Menü einzeln an. Gratis dazu gibt's einen Zeicheneditor sowie lustige Sprachverzerrer. Wichtig: Anleitungen zu den Disziplinen erhaltet Ihr nur im Pauseschirm. *ms*

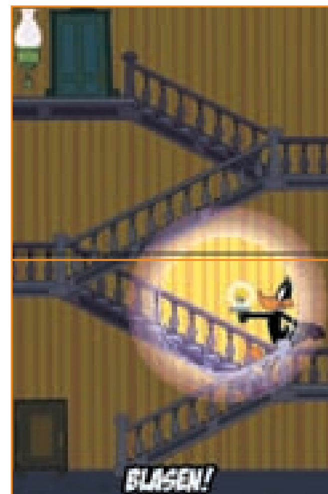


Matthias Schmid

8 von 10

"Mehr interaktiver Comic als Spiel – ich liebe es"

An diesem Titel werden sich die Geister scheiden: 'Simple Minispiele ohne Langzeitmotivation' klagen die einen, 'Urkomischer Comic zum Mitzocken' rufen die anderen (und ich). Denn bei einer solch gelungenen Präsentation (Hut ab für diese Sprachausgabe) sehe ich gerne über das ein oder andere schwache Minigame hinweg. Fakt ist: Dieses Spiel ist für den DS gemacht, auf keinem anderen System wäre es in dieser Form möglich. Schlichtweg brillant ist Daffys Reaktion, wenn Ihr den DS zuklappt – probiert es aus...



DS Licht aus! Ein Puster von Euch, und der arme Erpel steht im Dunkeln.

DS-Faktor

Viel mehr auf den DS zugeschnitten kann ein Spiel kaum sein: Neben dem Stylus ist das Mikro (für Sprachaufnahmen und zum Reinpusten) Euer Eingabegerät. Mit dem Stift piekst, schneidet, zwickt, haut oder traktiert Ihr Daffy permanent. Fast selbstverständlich, dass viele Minigames auf beiden Bildschirmen ablaufen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> WayForward, USA
Hersteller	>> Warner
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	**Hot Pixel** (64 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Wario Ware Touched** (nicht getestet)



Looney Tunes: Duck Amuck

Pro
- teils zum Brüllen komisch
- köstliche Sprachausgabe
- einige gute Ideen

Contra
- magerer Umfang
- etliche Minigames mies
- Langzeitmotivation gering

Multiplayer: 6 von 10

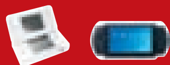
1 bis 2: WiFi, ein Modul pro Spieler

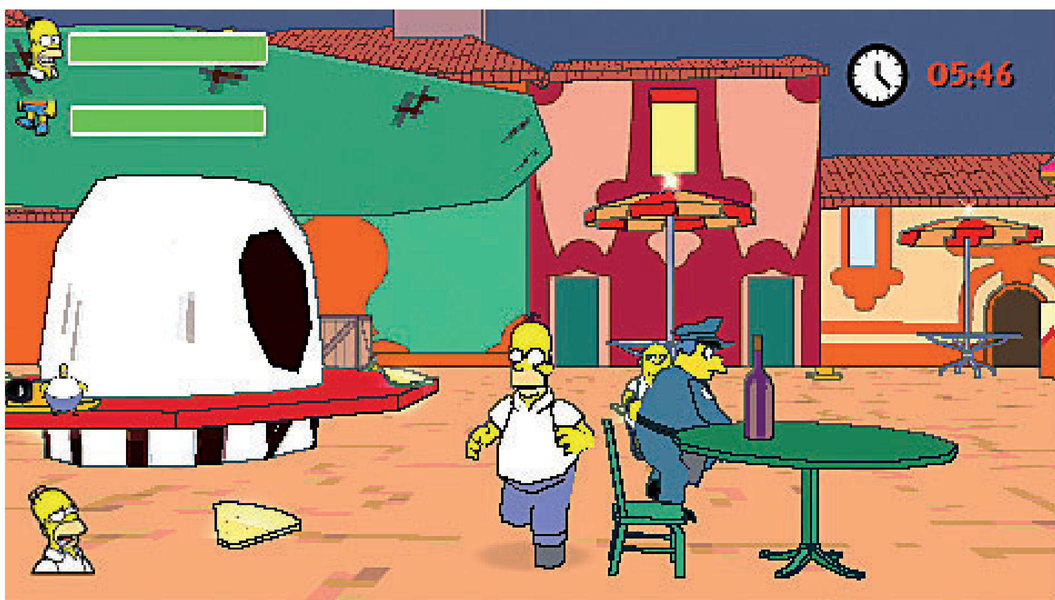
Grafik: 8 von 10

Sound: 9 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Trotz geringem Umfang und einiger Rohrkrepierer ein echter Spaß – dieses Spielkonzept ist nur auf DS möglich!





PSP Homer bei dem, was er am besten kann: Im Wettrennen gegen Polizeichef Wiggum und Co. mampft das Familienoberhaupt, was das Zeug hält, und bereist dabei zahlreiche landestypische Szenarien – hier sucht er Pizza in einer mexikanischen Cantina.



PSP Ohne Spezialfähigkeiten kommt Bart nicht weit: Gleitet mit dem Cape...



PSP ...und hangelt Euch an Seilen entlang, um neue Gebiete zu erreichen...



PSP ...ehe Ihr mit der Steinschleuder das Museumspersonal ausschaltet.

Die Simpsons

Reaktion >> Jump'n'Run

Michael Herde

6 von 10

"Witziger PSP-Hüpfer mit Technikmängeln"

Die größte Stärke der PSP-Version ist zweifelsohne der Humor - bei keinem Videospiel habe ich dermaßen oft und laut gelacht. Weniger zum Lachen als vielmehr lächerlich ist jedoch die Steuerung der Kamera. Nur wer ständig manuell korrigiert, hat eine Chance auf Überblick, das Nachjustieren per Schultertaste und Analogscheibe ist aber auch nicht das Gelbe vom Ei. Wer sich damit jedoch arrangieren kann und über häufiges Ruckeln sowie teils unschöne Texturen hinwegsieht, den erwartet ein Sammelsurium bekannter Spielmuster, das selbst die Entwickler nicht allzu ernst nehmen und mit über 30 Videospielklischees zum Aufstöbern bereichern. Mehrfach wollte ich mich über einfallslose Stellen ärgern, als mich der dicke Comicladenbesitzer aus der TV-Serie just für ein aufgespürtes Klischee lobte. Zwar sind die Simpsons spielerisch kein Hit, die gaglastige Story macht aber vieles wett.



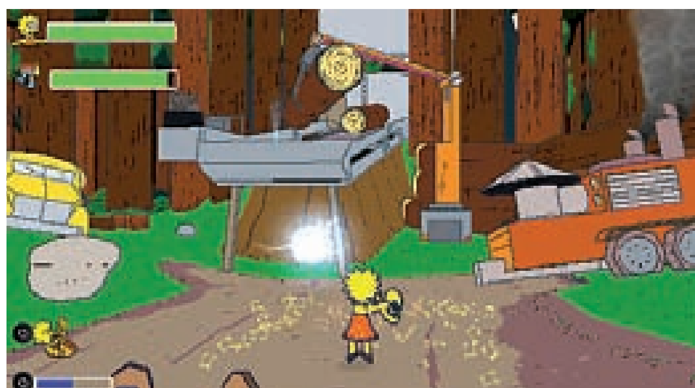
Dass kurz nach dem Kinodebüt der Simpsons ein passendes Videospiel erscheint, überrascht wohl niemanden. Wer nun aber die typische dahingeschluderte Filmumsetzung erwartet, der irrt sich gewaltig: "Die Simpsons – Das Spiel" hat mit dem Leinwandabenteuer rein gar nichts zu tun. Vielmehr bietet der neue Handheld-Hüpfer das, was dem Film nur bedingt gelungen ist: haufenweise Simpsons-Humor, der Eure Lachmuskeln in 16 Kapiteln an ihre Grenzen führt.

Nach einem kurzen Einführungslevel, das Homer ins schokoladige Traumland führt und Euch mit der Steuerung vertraut macht, fällt Bart unvermittelt eine Spielanleitung vom Himmel direkt vor die Füße. Dort erfährt der gelbe Lausbub, dass er sich in einem Videospiel befindet und jedes Familienmitglied über individuelle Spezialfähigkeiten verfügt.

Ohne zu viel zu verraten: Im weiteren Verlauf schicken Euch die Entwickler in den Kampf gegen das jugendgefährdende Videospiel "Grand Theft Scratchy", eine Alien-Armee unter der Führung von Kang und Kodos, sowie gegen "Sims"-Erfinder Will Wright und einen doppelköpfigen Drachen, der stark an Marges dauerrauchende Schwestern erinnert. Darüber hinaus erkundet Ihr die Spieleschmiede von Electronic Arts, wo Ihr mehr über die Hintergründe der Fortsetzungsmeister erfahrt. Neben einer gehörigen Portion Selbstironie scheut sich EA auch nicht davor, alles, was in der Branche Rang und Namen hat, ordentlich durch den Kakao zu ziehen.

Kunterbuntes Chaos

Bei "Die Simpsons - Das Spiel" handelt es sich zwar in erster Linie um ein Jump'n'Run, allerdings werden etliche etablierte Spielmechaniken in einen großen Topf geworfen und augenzwinkernd zu einem abwechslungsreichen Brei vermischt. Ihr absolviert traditionelle Schalterrätsel, verprügelt Gegner, spürt charakterspezifische Items auf und kombiniert die individuellen Stärken Eurer Helden, um in den Levels voranzukommen - diese erkundet Ihr übrigens stets zu zweit. Zu diesem Zweck verwandelt sich Homer in einen Fettball und überrollt Gegner, eine Stampfattacke sorgt für verheerenden Schaden oder aktiviert bestimmte Schalter. Marge mobilisiert die Massen mit einem Megaphon, Lisa betäubt Widersacher mit Saxophonklängen und kann an vorgegebenen Punkten Gegenstände telekinetisch bewegen. Während Nesthäkchen Maggie nur selten zum Einsatz kommt und durch Lüftungsschächte krab-



PSP Lisa in wichtiger Mission: Um den Wald vor Mr. Burns' Machenschaften zu schützen, fährt sie musikalische Geschütze auf – die Klänge des Saxophons lähmen Gegner.



DS-Faktor

Füttert Homer mit Hot Dog & Co., führt die Rasierklinge mit ruhiger Hand oder werft ihm einen Ball zu - Dauereinsatz für den Stylus also? Mitnichten, denn so häufig wie in der Minispieleinlage 'Haustier-Homer' benötigt Ihr den Stylus im Hauptspiel nicht. Zwar tummelt sich das Geschehen meist auf beiden Bildschirmen, der Kritzelstift findet hingegen nur in wenigen Missionen Verwendung. Das Mikro wird ebenfalls stiefmütterlich behandelt.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

belt, verfügt Bart über mehrere Fähigkeiten. Haltet Ihr nach einem Doppelsprung eine Taste gedrückt, schwebt er als Bartman über Abgründe, gleitet an Seilen entlang, erklimmt Wände und schießt sich mit seiner Steinschleuder den Weg frei. Im Lauf des Abenteuers entdeckt die gelbe Sippe weitere Superkräfte, die Euch das Leben erleichtern. Vor allem Homer läuft zur Höchstform auf, wenn er sich die Gummibärchenversion der berühmten "Venus von Milo"-Statue einverleibt: Als grüner Blob wabbelt er fortan umher und verspritzt tödliche Glibbergelatine.

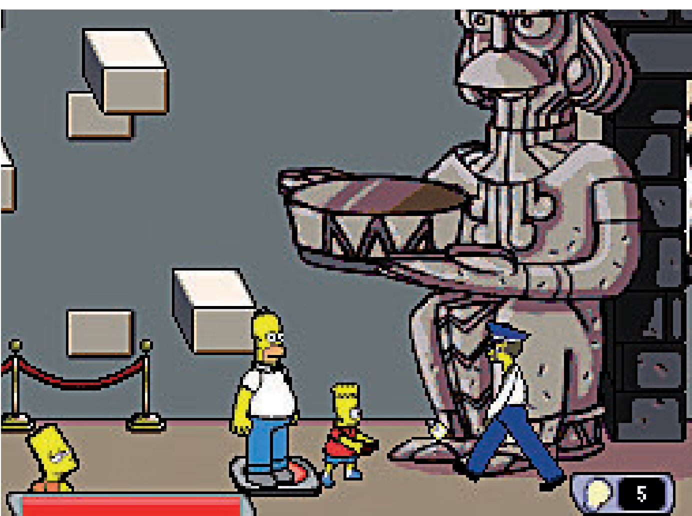
Dimensionswechsel

PSP-Besitzer erleben das Abenteuer in 3D, auf dem DS steuert Ihr die gelben Anarchisten hingegen durch 2D-Areale, was einige Unterschiede im Spielablauf mit sich bringt. Erwähnenswert: Auf der PSP wechselt Ihr jederzeit per Steuerkreuz den Charakter, die DS-Variante bietet diese Möglichkeit nicht. Stattdessen erfolgt hier der Wechsel automatisch, sobald Ihr ein Etappenziel im Level erreicht. Die Abschnitte sind thematisch identisch, unterscheiden sich aber logischerweise in spielerischer Hinsicht von der 3D-Version auf der PSP. Exklusiv bieten die DS-Simpsons vier Minispiele, die Ihr mit nur einem Modul spielen könnt. Wie in der Sternenjagd von "New Super Mario Bros." hopst Ihr durch kleine Areale und vermöbelt bis zu drei menschliche Gegner, sammelt nützliche Hilfsmittel und sucht beispielsweise einen goldenen Krusty-Kopf. Darüber hinaus wird die aktuelle Schwemme an Haustier-Sims mit "Pet Homer" parodiert: Das Familienoberhaupt hockt in der Unterhose auf dem heimischen Sofa und will unterhalten und gepflegt werden: spielerisch sinnfrei, aber witzig; vor allem, wenn Homer nach zu viel fettigem Essen einen Herzinfarkt bekommt und Ihr ihn mittels Defibrilator wiederbeleben müsst.

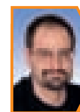
Auf beiden Systemen überzeugt der Grafikstil, für die Vertonung wurden sogar die deutschen Synchronsprecher des Kinofilms verpflichtet; bei der PSP trüben jedoch technische Macken das Simpsons-Flair. *mh*



DS Vor prähistorischer Kulisse vermöbelt Homer allzu aufdringliches Wachpersonal. Wie die Energieleiste zeigt, geht das auf dem DS kaum, ohne selbst Schaden zu nehmen.



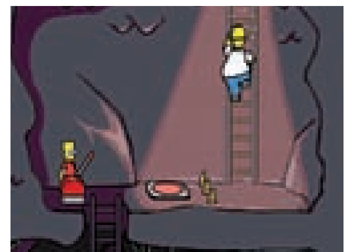
DS Das ist Teamwork: Homer aktiviert den Schalter, während Bart den herannahenden Gegner mit der Steinschleuder unter Beschuss nimmt.



Ulrich Steppberger 7 von 10

"Nervige Kämpfe trüben den gelben DS-Spaß"

Die gelbe Bande treibt sich auf dem DS sinnvollerweise in einer flachen 2D-Welt herum. Weniger flache (und manchmal frustrierende) Sammelrätsel hätten es aber schon sein können; erst wenn Ihr alle Items eines Charakters gefunden habt, erfolgt der Wechsel zu Eurem Partner. Weil ich deshalb hin und wieder planlos durch die Levels springe, stoßen mir die Prügeleien mit den Bewohnern von Springfield besonders sauer auf. Es ist nahezu ausgeschlossen, einen Kampf zu gewinnen, ohne selbst Schaden zu nehmen. Davon abgesehen bieten die Simpsons ausreichend Abwechslung und sind ansprechend in Szene gesetzt. Leider ist das Solo-Abenteuer nach etwa sieben Stunden bereits zu Ende; dafür gibt es ein simples Minispiel, das Ihr mit nur einem Modul zu viert spielen dürft. Der Haustier-Homer ist leider nicht mehr als ein netter Gag, der mit etwas mehr Feinschliff ein unterhaltsames Minispiel hätte werden können.



DS Arbeitsteilung: Bart legt Schalter um und Homer schwitzt beim Klettern.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Electronic Arts, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Daxter** (86 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Yoshi's Island DS** (86 von 100 in Ausgabe 6)

PSP: Die Simpsons - Das Spiel

Pro	+ grandioser Humor + gelungener Grafikstil + abwechslungsreiche Levels
Contra	- häufiges Ruckeln - äußerst nervige Kamerasteuerung - teils pixelige Texturen

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 8 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Technisch unausgereiftes Jump'n'Run-Rätsel-Action-Abenteuer mit unzähligen Lachern, aber auch frustiger Kamera.

DS: Die Simpsons - Das Spiel

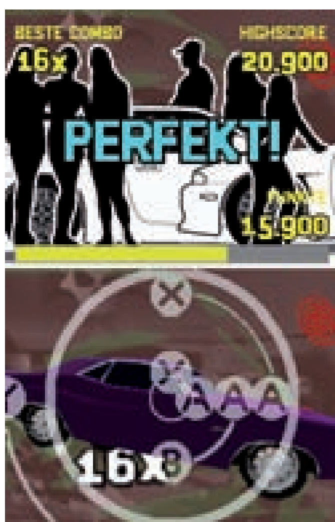
Pro	+ überaus lustige Geschichte + meist hübsche Grafik + vielfältige Fähigkeiten
Contra	- Sprachsamples wiederholen sich - unfaire Kämpfe - Levels ähneln sich sehr

Multiplayer: 5 von 10
1 bis 4 lokal, ein Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

70 von 100 SPIELSPASS

Ulkige Hüpferei mit vielen Fähigkeiten, jedoch auch nervigen Kämpfen und auf Dauer zu wenig Abwechslung.





DS Netter Bonus, aber viel zu schwer: das Hydraulik-Minispiel.



DS Am Start solltet Ihr vorsichtig sein – sonst drohen schnell Schäden am Auto, die Ihr hinterher für teures Geld reparieren müsst.

Ulrich Steppberger
7 von 10
"Im vierten PS-Anlauf endlich gut"

Die Qualität der bisherigen "Need for Speed"-Teile auf dem DS schwankte zwischen akzeptabel und abgrundtief schlecht - "ProStreet" macht diesem Spuk ein Ende. Nachdem in der aktuellen Episode keine offene Stadt vorkommt, fehlt sie auf der Klappkonsole natürlich gar nicht erst. Die dynamischen Rennen laufen angenehm flott ab, auch die verschiedenen Wettbewerbsarten sorgen für Abwechslung. Dafür fällt die Grafik arg spartanisch aus, hutschachtelkleine Autos und kaum Umgebung passen nicht so toll zum stylischen Drumherum. Außerdem verwundert mich das Hydraulik-Minispiel, das etwas skurril und viel zu schwer ist. Insgesamt erweist sich "ProStreet" als gelungene Raserei - und davon gibt's auf dem DS ja nicht allzu viele.

Need for Speed ProStreet

Rennspiel >> Arcade

Während PSP-Bleifüße noch bis 2008 warten müssen, erleben DS-Raser schon jetzt die neue Ausrichtung der "Need for Speed"-Serie. Ihr flitzt nicht mehr illegal durch Städte, sondern seid bei offiziellen Tuningrennen auf abgesperrten Strecken unterwegs. Entsprechend fehlen Polizeiverfolgungen und rollende Schikanen (auch Zivilverkehr genannt), was aber nicht heißt, dass die Vollgasfahrten weniger unterhaltsam wären.

Ihr macht bei acht Veranstaltungen an jeweils unterschiedlichen Orten mit und müsst in vier Wettbewerbsarten genügend Siege sammeln, um die Meisterschaft abzuschließen oder gar zu dominieren. Je besser Ihr seid, desto mehr Belohnungsgutscheine dürft Ihr hinterher ziehen und damit Geld, Tuning-Teile oder neue Autos kassieren.

Bei normalen Rennen zählt nur der Sieg; dabei fahrt Ihr schon mal von hinten los oder müsst Sektor-Bestzeiten aufstellen. Die speziellen Tempoläufe finden nicht auf Rundkursen, sondern auf langen Etappen statt und erhöhen das Unfallrisiko: Euer Bolide nimmt bei Kollisionen Schaden, nach ganz dicken Crashes scheidet Ihr sogar aus. Im Drift müsst Ihr elegant um Kurven schleudern und Combos aufbauen, um die Computergegner zu besiegen. Auf dem Dragstrip schließlich ist gute Reaktion Trumpf, weil nur blitzschnelles Schalten den Erfolg garantiert.

Wer's rhythmisch mag, nimmt am Hydraulik-Wettbewerb teil und drückt passend zur Musik die Knöpfe, damit das Auto hüpft. *us*

Schwierigkeit >> leicht

Entwickler	>> Exient Limited, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Juiced 2: Hot Import Nights** (78 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Juiced 2: Hot Import Nights** (63 von 100 in Ausgabe 9)

Need for Speed ProStreet

Pro
- flotte und ruckfreie Rennen
- variantenreiche Wettbewerbsarten
- originelles Hydraulik-Minispiel...

Contra
- ...das aber zu schwer ist
- Grafik detailarm
- Steuerung zu empfindlich

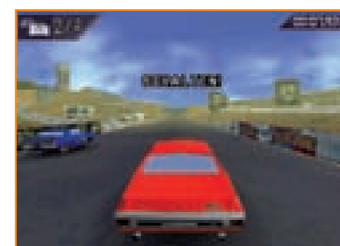
Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 8, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 8 von 10

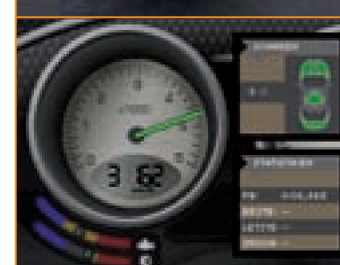
75 von 100 SPIELSPASS

Grafisch wenig spannende, aber ansonsten gelungene Tuning-Raserei mit vielen Optionen.



DS Die Temporennen über ellenlange Etappen mögen simpel wirken, sind es aber nicht. Bei Spitzengeschwindigkeiten wird jede Bodenwelle zum Unfallrisiko.





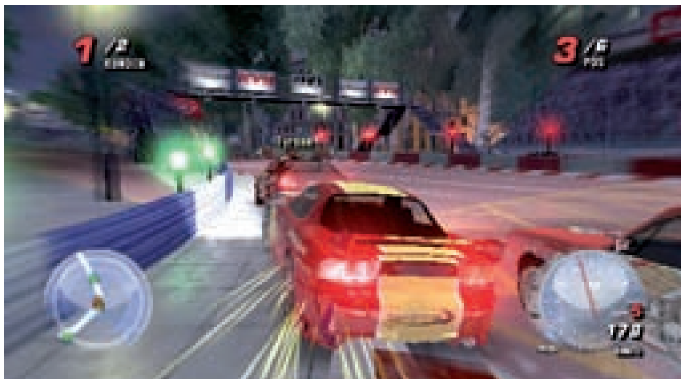
DS-Faktor

Den Stylus könnt Ihr bei "Need for Speed ProStreet" stecken lassen, die Boliden lenkt Ihr ausschließlich mit Steuerkreuz und Knöpfen. Auch das Mikro bleibt konsequent stumm. Selbst der Doppel-Bildschirm wird kaum genutzt, in den meisten Rennarten seht Ihr unten wenig relevante Informationen wie Streckenkarte oder den aktuellen Zwischenstand. Einzige, aber wichtige Ausnahme: Bei Dragsprints solltet Ihr den Drehzahlmesser im Blick behalten.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

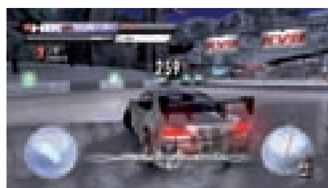
Hot Import Nights
Juiced 2

Rennspiel >> Arcade



PSP Drängeln ist bei "Juiced 2" sinnvoll: Haltet Ihr Euch länger dicht hinter einem Gegner auf, wird der prompt nervös und macht Fahrfehler.

Mit etwas Verspätung dürft Ihr auch auf der PSP eine Karriere als Star der legalen Tuningraserwelt antreten. Im Gegensatz zur DS-Fassung (63 von 100 Punkten in Ausgabe 10) hält sich "Juiced 2" in der mobilen Sony-Variante eng an die Konsolen-Vorbilder. Ihr flitzt mit Vollgas über Rundkurse in fünf Ländern rund um die Welt und erringt die Qualifikationen zum Liga-Aufstieg. Dabei geht es nicht zwingend darum, ganz vorne zu landen: Je nach Zielsetzung sollt Ihr auch mal bestimmte Gegner durch nahes Auffahren aus der Fassung bringen oder eine Platzierungswette zu Euren Gunsten abschließen. Eine wichtige Rolle spielen Driftwettbewerbe: Hier schleudert Ihr Euren Boliden auf extra dafür gestalteten Pisten durch die Kurven und sammelt kräftig Stilpunkte – oft seid Ihr alleine unterwegs, gelegentlich tummeln sich Kontrahenten um Euch herum. Wie es sich gehört, könnt Ihr vom gewonnenen Preisgeld Eure Karren in Sachen Leistung und Aussehen aufmotzen oder neue Boliden kaufen. *us*



PSP Die Driftrennen sind wesentlich dynamischer als auf dem DS.



Ulrich Steppberger

8 von 10

"Auf der PSP rasen Tuner mit Stil"

Das nenne ich eine positive Überraschung: War die DS-Version von "Juiced 2" nicht das Gelbe vom Ei, flitzt es sich auf Sonys Handheld ausgesprochen unterhaltsam. Grafisch machen die schicken Automodelle und die bunten Umgebungen einen sehr guten Eindruck, auch die Steuerung klappt prima – vor allem entpuppt sich das Driften hier als richtig spaßig. Die Konzentration auf einzelne Aufgaben statt Rennsiege ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber mal was anderes. "Juiced 2" wirkt zwar stellenweise überladen, für gediegenes Tuning-Rasen auf der PSP ist's aber eine gute Wahl.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> Juice Games, England
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Need for Speed Carbon:** Own the City (82 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Need for Speed Carbon:** Own the City (65 von 100 in Ausgabe 8)



Juiced 2: Hot Import Nights

Pro
- schicke Optik
- spannende Driftrennen
- interessantes Fahrersystem...

Contra
- ...das aber wenig bringt
- Karriere etwas langatmig
- Tuning nur mäßig detailliert

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 6, lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

Sound: 7 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Flotte Tuning-Raserei mit großem Umfang und schicker Optik, die auf auf PSP deutlich mehr drauf hat.



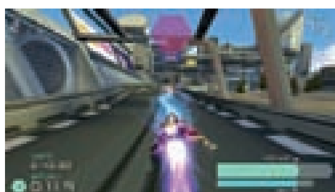


[<] [PSP] Oben ist unten: Dank magnetischer Spuren fahrt Ihr auch kopfüber auf den achterbahnartigen Strecken.

Wipeout Pulse



Rennspiel >> Arcade



[^] [PSP] Mit dem Saugerstrahl werden gegnerische Gleiter zur Energietankstelle.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	>> SCEE London, England
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Dezember



Alternativen	
PSP	Wipeout Pure (86 von 100 in Ausgabe 1)
DS	keine erhältlich

Wipeout Pulse

Pro
+ intensives Fahrerlebnis
+ stimmig inszenierte Strecken
+ vielschichtige Renn-Events
+ jederzeit ruckfreie Optik
+ eigene MP3s importierbar

Contra
- spielerisch wenig Neues

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 8: lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10



86 von 100 SPIELSPASS

Atemberaubend schnelle Zukunftsraserei ohne Schwächen und mit viel Drumherum.

Zwei Jahre nach ihrer PSP-Premiere stehen die "Wipeout"-Schwebegleiter wieder in den Startlöchern, um geschwindigkeitslechzend über waghalsige Pisten zu hetzen. Zu den altbekannten Teams wie Feisar, AG-Systems oder Qirex gesellt sich der Newcomer EG-X. Ebenso brandneu sind ein Dutzend frische Strecken, die sich auch rückwärts befahren lassen und eine Neuerung beherbergen: Mittels Magnetstreifen ('Mag Strips') haftet Euer Gleiter jederzeit an der verschlungenen Streckenführung, die mit Loopings und Schrauben aufwartet. Um kontrolliert durch die Kurven zu rasen, klappt Ihr Luftbremsen wie bisher mittels Schultertasten aus. Waffensysteme aktiviert Ihr serientypisch beim Überfliegen von entsprechend markierten Pads. Per Zufall verfügt Ihr dann über Raketen, Minen, Autopilot oder Plasmaschuss. Neu sind Schockwellen, ein im Zickzack umherschleudernder Shuriken sowie der Saugerstrahl, der einem anvisierten Gegner die Energie abzapft.

Anders als im Vorgänger "Pure" steht Euch eine Kampagne mit 16 Serien offen, welche sich wiederum in bis zu 16 Rennevents unterteilen. Neben Turnieren und Kopf-an-Kopf-Duellen tretet Ihr zu Zone-Rasereien an. Dabei wird Euer Gleiter immer schneller, während Ihr alle Hände voll zu tun habt, diesen durch die Kurven zu zirkeln. Bei den Eliminator-Ausscheidungen geht's richtig zur Sache, denn hier zählen nur gegnerische Abschüsse. In der Rennbox erstellt Ihr eigene Rennen und Kampagnen, die auch Verwendung im Multiplayer-Modus finden.

Abgerundet wird die Raserei von einem Foto-Editor, mit dem Ihr Schnappschüsse auf Memory Stick bannt. Auf selbigem spielt Ihr auch MP3s, um bei den Rennen Euren Lieblingssongs zu lauschen. Schließlich erwarten Euch nach und nach vier Download-Pakete mit Strecken, Schiffen und Musik. *ts*



Thomas Stuchlik — 10 von 10

„Die Zukunft des Rennspiels"

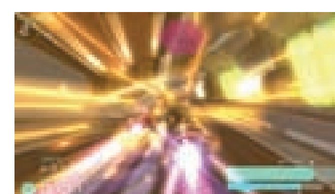
Abermals fesselt mich "Wipeout" ans Handheld: Die unkomplizierte Hatz über wunderschöne Strecken steuert sich perfekt und geht nach kurzer Einarbeitung in Fleisch und Blut über. Verschieden schnelle Rennklassen sowie ein jederzeit einstellbarer Schwierigkeitsgrad führen auch Neulinge prima an die Materie heran. Ebenso löblich ist das überall aufrufbare Handbuch. Für Abwechslung sorgt die Kampagne mit verschiedenen Events, die nicht immer mit Waffengewalt zu gewinnen sind. Ebenso gelungen ist der treibende Trance-Soundtrack, der mit eigenen Liedern bereichert werden darf. Einsteiger wie Serienkenner sollten sich den Kauf nicht lange überlegen.



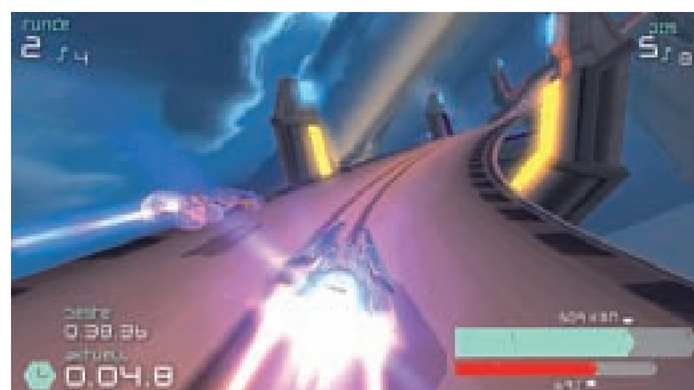
Matthias Schmid — 8 von 10

„Nicht richtig neu, dafür richtig gut"

Leider muss ich sagen, dass "Wipeout Pulse" nicht mehr ganz die Anziehungskraft der "Pure"-Episode auf mich ausübt. Schuld daran ist aber nicht die Produktqualität (die ist gleich hoch geblieben), sondern der ausbleibende Aha-Effekt, der mich vor zwei Jahren für unzählige Stunden an die PSP fesselte. Von den Magnetstreifen hätte ich mir ein bisschen mehr erhofft - die Strecken könnten noch abgefahrener sein. Sonst stimmt aber alles: das feine, serientypische Fahrgefühl, die starke Optik, die neuen, coolen Waffen sowie die erneut superstylischen Zone-Rennen.



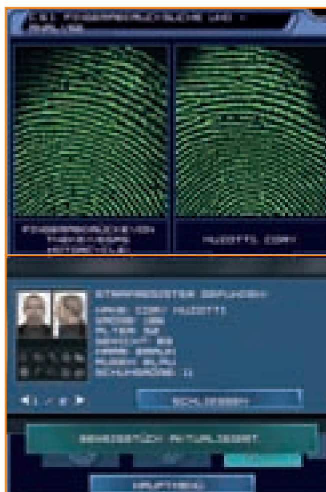
[^] [PSP] Der Waffeneinsatz wird oft effektreich inszeniert.



[^] [PSP] Das ausgefeilte Streckendesign fordert Euch mit randlosen Abschnitten, Haarnadelkurven und gut versteckten Abkürzungen.

CSI: Dark Motives

Abenteuer >> Grafik-Adventure

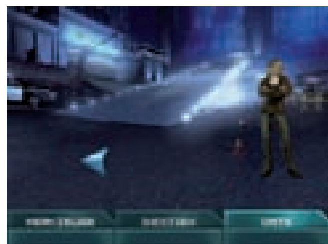


DS-Faktor

"CSI: Dark Motives" spielt Ihr fast komplett per Stylus. Lediglich zum Verlassen mancher Bildschirme betätigt Ihr eine Taste. Das obere Display wird konsequent zur Darstellung sämtlicher verfügbarer Informationen über Opfer, Verdächtige und sämtliche Indizien genutzt. Das Mikrofon dürfen DS-Ermittler ignorieren.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		

Telltale Games scheint eine Vorliebe für die Polizeiarbeit zu haben: Neben den witzigen Abenteuern des anarchischen Bullenduos "Sam & Max" entwickelten die Adventure-Profis auch ein ernstes PC-Spiel zum TV-Krimiformat "CSI". Die "Crime Scene Investigation" für den DS entspricht vom Ablauf der Fälle her komplett der gleichnamigen PC-Version "Dark Motives". Die Präsentation des Point'n'Click-



DS Ganz selten könnt Ihr Euren Blickwinkel um 360 Grad schwenken.

Adventures gleicht auf dem DS allerdings eher einer deutschen Vorabend-Krimiserie als der Hochglanz-Vebrecherjagd aus Übersee. Auf höchstens einmal schwenkbaren Standbildern sucht Ihr Tatorte und verdächtige Räume nach Hinweisen ab. So fahndet Ihr mit einem guten Dutzend Hilfsmitteln nach Indizien, bereitet das gesammelte Material dann im Labor mit Computer und Mikroskop auf und stärkt so die Beweislage, mit dessen zunehmender Vollendung Ihr bei Captain Brass immer mehr Vorladungen, Durchsuchungs- und schließlich Haftbefehle erwirkt. Rekonstruktionen von z.B. dem Tathergang werden als schnell geschnittene Render-Videosequenzen im Stil der Serie gezeigt. *mw*



Max Wildgruber

6 von 10

"Staubtrockene Ermittlungsarbeit"

Sicherlich, die kühl-professionelle Atmosphäre der Forensik-Seifenoper strahlt "CSI: Dark Motives" aus. Aber muss ich deswegen ganz auf Animationen verzichten? Das Absuchen unbewegter Standbilder langweilt trotz der insgesamt gut geschriebenen Fälle. Außerdem weiß ich oft nicht, wie ich ein bestimmtes Ermittlungs-Instrument genau einzusetzen habe und bleibe hängen, weil ich die offensichtliche Lösung wegen der überladenen Bedienungsmenüs nicht ausführen kann. Abführen und "Phoenix Wright" spielen!

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Telltale Games, USA
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**keine erhältlich**
DS	**Phoenix Wright: Ace Attorney** (79 von 100 in Ausgabe 3)



CSI: Dark Motives

Pro
- interessante Fälle im "CSI"-Stil
- ordentliche Übersetzung
- Kollegen geben Lösungstipps

Contra
- spröde Standbilder
- unnötig komplizierte Bedienung
- fast keine Musikuntermalung

Multiplayer nicht möglich



Grafik 5 von 10

Sound 4 von 10



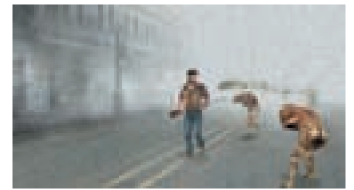
SPIELSPASS

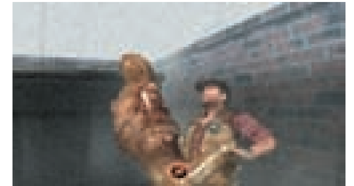
Stark abgespeckte Handheld-Version des PC-Originals mit öder Präsentation und fitzeliger Ermittlungsarbeit.

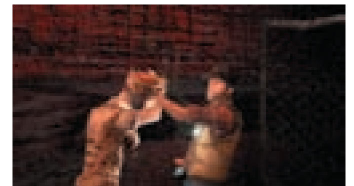




PSP Das Schicksal nimmt seinen Lauf: Trucker Travis rettet die verkohlte Alessa aus der Feuerhölle und handelt sich damit jede Menge Ärger mit der örtlichen Sekte ein. Hier tut er das im Alternativ-Outfit und ohne Grießelfilter (nach dem Durchspielen möglich).







PSP Der arme Travis wird bespuckt, besprungen und in Nahkämpfe verwickelt.

Silent Hill Origins

Abenteuer >> Action-Adventure

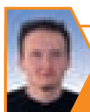


"Silent Hill", das ist Gruseln nahe am Masochismus. Das ist die Angst vor der Stille; die Panik vor dem, was hinter der nächsten Tür lauern könnte. Das Gefühl der Hilflosigkeit, wenn die Sirenen den Übergang zur alptraumhaften Parallelwelt ankündigen. Das Aufstellen der Nackenhaare, wenn Akira Yamaokas unheilvoller Klangteppich ausgerollt wird. "Silent Hill", das steht seit der PSone-Ära für Konsolen-Horror aus Japan. Und genau deshalb hat "Origins" bei Serienkennern einen schweren Stand: Zum ersten Mal zeichnen nicht die japanischen Kreativköpfe von Konami für eine "Silent Hill"-Episode verantwortlich, sondern die britischen Entwickler von Climax (u.a. "Diner Dash"). Außerdem fragen sich Fans weltweit: Kann man sich auf einem 9,5 x 5,4 cm kleinen Bildschirm das Nervenkostüm ebenso zerfetzen wie auf einem großen Fernseher mit laut aufgedrehter Dolby-Surround-Anlage?

Reden wir nicht um den heißen Brei herum: Ja, man kann! Dazu sollte man allerdings die Anweisung befolgen, die einem vor Spielbeginn empfiehlt, das Game im abgedunkelten Raum mit Kopfhörern zu genießen. Nur dann kommen die kranke Soundkulisse und die tolle Optik zur Geltung.

Spritztour

Zu Spielbeginn sehen wir Protagonist Travis Grady, wie er in seinem Truck auf Silent Hill zusteuert. Die Sicht auf die Straße wird durch die Nacht und dichten Regen erschwert. Plötzlich stolpert ein klei-



Michael Herde

8 von 10

"Tolle Musik, blanker Horror, träge Action"

Wie André war auch ich skeptisch, ob sich die einzigartige Atmosphäre der Konsolenversionen auf ein Handheld transportieren lassen würde, weshalb ich mich nur für den Soundtrack des Herrn Yamaoka interessierte. Schnell begriff ich jedoch, dass der Horror auch auf der PSP funktioniert, Kopfhörer vorausgesetzt. Leider ist die Kampfsteuerung träge wie eh und je: Gegnern am Boden den Todesstoß zu verpassen, ist recht fummelig. Den knappen Umfang finde ich dreist und die ruckartige Neuausrichtung der Kamera via Schultertaste sorgt für Verwirrung. Davon abgesehen ist "Origins" das genaue Gegenteil eines "Resident Evil 4": Wo Capcoms Adventure coole Action ohne Grusel bietet, da wirkt "Silent Hill" spielerisch altbacken, aber unübertroffen verstörend.



André Kazmaier

8 von 10

"Ein schreckliches Spiel – im positiven Sinne"

Meine erste Angst bei "Silent Hill Origins" bestand darin, dass ich vielleicht keine Angst haben würde. Zu Unrecht: Wie Entwickler Climax das Grauen auf Sonys kleinen Kasten transportiert hat, ist beachtlich. Das liegt vor allem an der effektiven Sound-Untermalung, die mich immer wieder in Panik versetzt, auch wenn keine Gegner in der Nähe sind. Ebenso zieht mich die hübsche Grafik mit ihren dynamischen Schattenspielereien in den Bann. Spielerisch geht der Titel für mich als Fan der Serie ebenfalls in Ordnung, allerdings fühlt er sich durch die zu enge Bindung an die Konsolen-Episoden (Tausende von Türen abklappern, Herumirren auf der Straße, klassische Rätsel) etwas altmodisch an. Wer also mit den Vorgängern nichts anfangen konnte, wird auch mit "Origins" nicht warm.



PSP Schaurig-schöne Schattenspiele: Während die verführerische Lisa Euren Puls in die Höhe treibt, bewundert Ihr den realistischen Schattenwurf.





PSP Keine gute Behandlung: Die humpelnden Krankenschwestern sind auch bei "Origins" mit von der Partie – und ihre Spritzen sind garantiert nicht desinfiziert.



PSP Silent Hill ist nicht gerade der perfekte Ort, um ein Motel zu eröffnen: Entweder bleiben die Gäste komplett aus oder sie versauen die Einrichtung mit literweise Blut.

nes Mädchen vor die Scheinwerfer des Gefährts. Travis bringt seinen Brummi mit einem beherzten Tritt in die Eisen zum Stehen, steigt aus und hält nach der Kleinen Ausschau. Doch anstatt verletzt auf der Straße zu liegen, verschwindet das Mädchen in einer dicken Nebelschwade. Besorgt nehmen wir die Fährte auf und landen – wie sollte es anders sein – in der titelgebenden Geisterstadt.

Der Titel (Origins = Ursprünge) suggeriert zwar, dass im PSP-Ableger die Vorgeschichte der Stadt erzählt wird, eigentlich werden aber vielmehr bekannte Charaktere genauer beleuchtet. So nehmen beispielsweise Alessa (das Mädchen vom Anfang) und Dahlia Gilespie einen wichtigen Platz ein. Auch mit dem zwielichtigen Dr. Kaufmann und der Krankenschwester Lisa gibt es ein Wiedersehen. Besonders schmerzhaft wird für Travis allerdings die Konfrontation mit der eigenen Vergangenheit – aber wir wollen nicht zu viel verraten...

Vertreter-Simulation

Der Spielablauf bietet klassische "Silent Hill"-Kost: Auf Eurem Irrweg durch die nebelverhangenen Straßen erhaltet Ihr immer wieder Hinweise, welches Gebäude als nächstes aufzusuchen ist. Seid Ihr über mehrere Umwege (der direkte Weg ist nie der richtige) im Krankenhaus, Theater oder Sanatorium angekommen, werden sämtliche Türen systematisch abgeklappert – dank der Zeichnungen auf der Karte verliert Ihr zum Glück nie den Überblick.

Stellen sich Euch grässliche Höllenkreaturen in den Weg, bearbeitet Ihr sie im Nahkampf oder nehmt sie aus sicherer Entfernung mit Schießprügeln ins Visier. Euer Schlagwaffenrepertoire wurde gehörig erweitert: Überall findet Ihr Gegenstände, die Ihr den hässlichen Visagen überziehen könnt. Von Schürhaken über Infusionsständer bis hin zu Toastern ist alles dabei. Aber Achtung: Je nach Qualität geben die Prügel früher oder später den Geist auf.

Ein Novum ist, dass Ihr viele Gegenstände auch als Wurfgeschosse einsetzen dürft – das bringt etwas Dynamik in die ansonsten leicht statischen Kämpfe.

Wichtiger als die Keilereien ist jedoch die Atmosphäre, und die hat es in sich. Wenn Ihr finstere Gänge und Zimmer erkundet, Eure Taschenlampe beängstigend realistische Schatten an die Wand wirft und Psycho-Krankenschwestern auf Euch zuwanken, ist die Anspannung hoch. Spätestens wenn dann noch der Furcht einflößende Sound einsetzt, sind Eure Hände schweißgebadet. Versprochen!

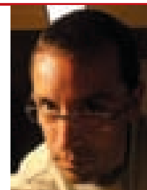
Sind die Monster schließlich beseitigt, setzt die beruhigende Musik von Akira Yamaoka ein und Ihr dürft endlich die Grafik genießen – vor allem die Innenbereiche strotzen nur so vor Details.

Ein wichtiges Element stellen die Spiegel dar, mit deren Hilfe Ihr die Paralleldimension betreten könnt. Wo zuvor noch Kacheln und Tapeten die Umgebung schmückten (wenn auch in marodem Zustand), bestimmen jetzt Rost und blutverschmierte Wände das Bild. So stellt man sich die Hölle vor.

Puzzles gibt's natürlich auch: Die sind zwar ebenso traditionell gehalten wie der Rest des Spiels (Gegenstände einsetzen, Codes herausfinden), dafür aber immer logisch und verblüffend clever designt. Wer doch mal festhängt, wirft einfach einen Blick in unseren Ratgeber auf Seite 78.

Zum Schluss ein paar Mankos: Die Spielzeit fällt mit fünf Stunden sehr knapp aus und die Bosskämpfe sind spielerischer Murks. *ak*

William Oertel >> Der Produzent im Interview



Mobile Gamer: Wer hat die Story für "Silent Hill: Origins" geschrieben?

W. Oertel: Das Grundkonzept habe ich entworfen. Während der Entwicklung wurde diese Idee dann in Zusammenarbeit mit den Jungs von Climax (Anmerkung der Redaktion: Oertel ist bei Konami angestellt) vollends ausgetüftelt.

Mobile Gamer: "Origins" hat ein tolle Soundkulisse; stammt diese komplett von Akira Yamaoka?

W. Oertel: Danke für das Lob! Ich bin der Meinung, dass die Musik ein Schlüsselelement für die "Silent Hill"-Atmosphäre darstellt. Zur Frage: Der Soundtrack stammt komplett von Akira, die Soundeffekte stammen aber von Climax.

Mobile Gamer: Auf der Games Convention 2006 spielte sich "Origins" eher wie "Resident Evil 4" (Kamera, Steuerung, Waffen mit Laserpointer). Jetzt nicht mehr...

W. Oertel: Anfangs dachten wir, dass eine nähere Kamera besser zum Spiel passen würde. Als die Entwicklung von Climax L.A. zu Climax UK überging, haben wir auch einige Änderungen im Design vorgenommen - heraus kam ein deutlich klassischeres "Silent Hill".

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Climax, England
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Resident Evil: Deadly Silence (85 von 100 in Ausgabe 3)



Silent Hill Origins

Pro
+ intensive Grusel-Atmosphäre
+ geniale Geräuschkulisse
+ klassischer "Silent Hill"-Spielablauf

Contra
- Kamera nicht immer perfekt
- nur 5 bis 6 Stunden Spielzeit
- schwache Bosskämpfe

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 9 von 10

Sound: 10 von 10

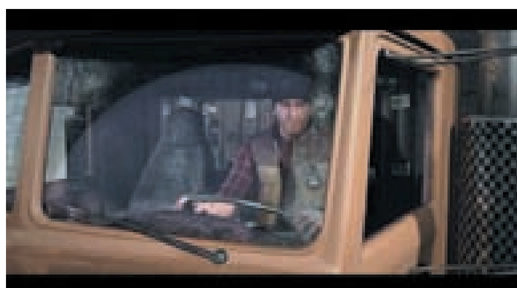


SPIELSPASS

"Silent Hill" in Reinkultur: nicht das beste, dafür das intensivste Handheld-Abenteuer aller Zeiten.



PSP Gnadenschuss: Habt Ihr die Gegner erst einmal niedergerungen, gebt Ihr ihnen mit einem Tritt oder einer Kugel den Rest.



PSP Ab und zu werden schicke Rendervideos eingestreut, die die Story vorantreiben und die Charaktere vorstellen.





PSP Brennen sollst Du in der Hölle: Hat Richter keine Sekundärwaffe aufgesammelt, kann er für zehn Herzen seine Peitsche 'Vampire-Killer' abfackeln.



PSP Wer hat hier einen Fleischwolf hingebaut? Draculas Fallenarchitekten haben ganze Arbeit geleistet und piesacken Euch mit Feuer und Stachelkugeln.

The Dracula X Chronicles

Castlevania

Abenteuer >> Action-Adventure

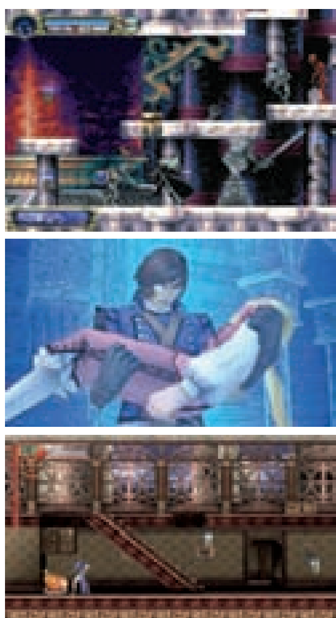


Wer heute "Castlevania" spielt, kämpft sich meistens durch ein einziges, gewaltiges Spukschloss, sammelt eine Unmenge von Waffen, Fähigkeiten sowie Erfahrungspunkten ein und ist somit am Ende häufig um ein Vielfaches mächtiger als Schlossherr Graf Dracula.

Das war nicht immer so. Bevor mit "Symphony of the Night" 1997 das erste "Castlevania" dieser neuen Art für die PSone erschien, war die Serie vor allem für eines bekannt: knallharte Plattform-Action an der Grenze zur Unfairness, nervenzerfetzende Bossduelle und eine Präsentation am Puls der Zeit. Konami öffnet nun das Grab des vielleicht besten Vertreters der alten Vampirschule. "Castlevania: Rondo of Blood", das 1993 nur in Japan für die PC-Engine erschien, wurde mit Polygon-Blut aufgepäppelt und lässt auf Eurer PSP erneut ein dunkles Zeitalter anbrechen.

Monsterparty

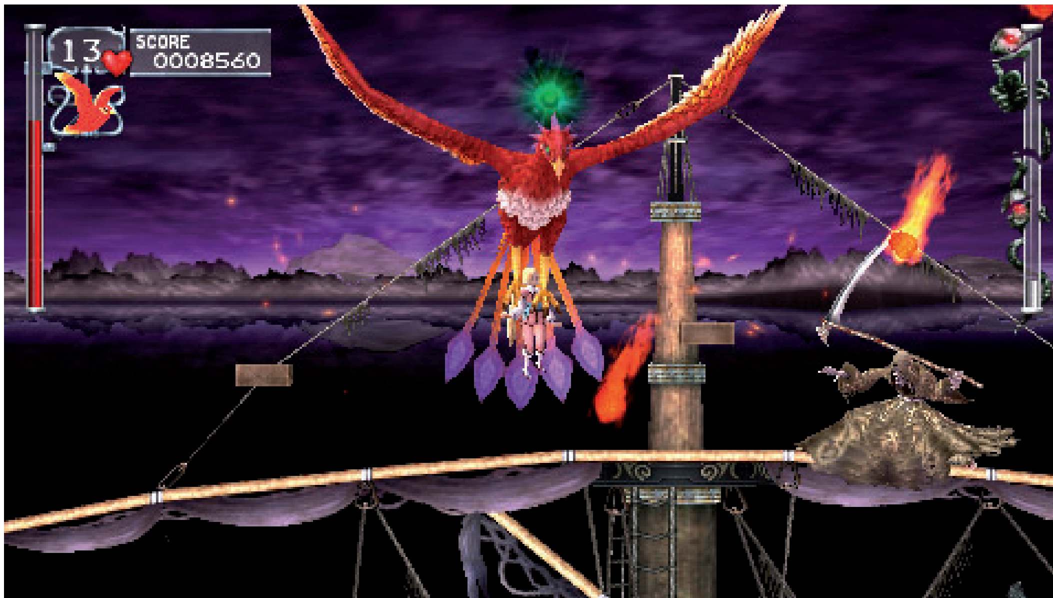
Auch wenn der Graf sich in ein zeitgemäßes Gewand hüllt, unter der detailreichen, fließend animierten 3D-Optik verbirgt sich das Originalspiel von 1993, was für Fans der letzten Teile auf DS und GBA eine große Umstellung bedeutet. Das Riesenschloss des Grafen ist der Aufteilung in acht Levels gewichen, von denen einige alternative Routen und optionale Endbosse anbieten. Die furiosen Duelle gegen die zahlreichen Monster könnt Ihr nicht mehr durch Aufleveln Eures Helden vereinfachen. Entweder Ihr führt die korrekte Taktik mit perfektem Timing aus oder Richter Belmont verendet brüllend in einer blutigen Gischt. Habt Ihr das letzte Eurer drei Leben im Kampf gegen den Werwolf, die Medusa, Riesenschlangen, Riesenskelette, Riesenfledermäuse oder den Sensenmann selbst ausgehaucht, versetzt Euch "The Dracula X Chronicles" zudem unbarmherzig an den



PSP Nur einige der vielen Geheimnisse: das versteckte Bonusspiel "Symphony of the Night", der spielbare Charakter Maria und eine leckere Schweinshaxe.



PSP Auf den Knien lebt Ihr länger: Der Knochengolem-Boss attackiert Euch in seiner ersten Stufe mit vernichtenden Flammen, übersieht aber den blinden Punkt zu seinen Füßen. Gleich könnt Ihr hochspringen und zuschlagen!



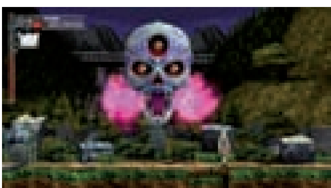
PSP Wie tötet man den Tod? Beim furiosen Duell in der Takelage eines Geisterschiffes aktiviert Maria die herzverschlingende Spezialattacke ihrer Sekundärwaffe und entzündet ihn mit dem feurigem Federschlag des roten Kardinalvogels.

Anfang des zuletzt freigespielten Levels zurück.

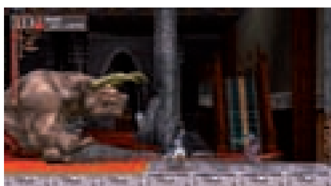
Wen also der Richter-Modus aus "Castlevania: Dawn of Sorrow" für DS (90 von 100 Punkten in Ausgabe 1) vor unlösbare Aufgaben stellte, der wird am aktuellen Teil schwer zu beißen haben. Oft schweben Feinde in Winkeln auf Richter zu, die von seiner strikt vertikal zuschlagenden Peitsche nicht erreicht werden. Hier wollen die zahlreichen Sekundärwaffen klug eingesetzt werden. Das Kreuz fliegt wie ein Bumerang, die Axt in einer ballistischen Kurve und Weihwasser spritzt über den Boden. Habt Ihr allerdings die passende Waffe nicht zur Hand oder keine Herzen mehr, seid Ihr lediglich auf die Peitsche angewiesen und müsst oft ausweichen. Das ist leichter gesagt als getan, denn Richter verfügt nicht über den klassischen Doppelsprung, sondern bringt sich mit einem Rückwärtssalto in Sicherheit. Springt Ihr daneben oder werdet unglücklich getroffen, stürzt Ihr gnadenlos in den Bildschirmtod. Trotzdem sind die wenigsten Stellen wirklich unfair. Es ist nur teuflisch schwer, das richtige Timing hinzubekommen und Fehler werden gnadenlos bestraft.

Maria Renard

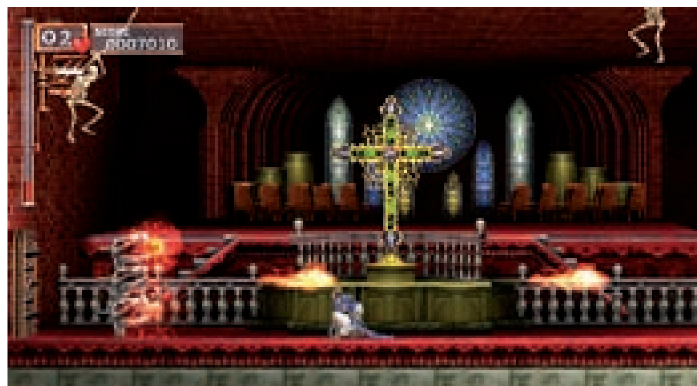
Ein wenig Abhilfe schafft die zweite Spielfigur Maria Renard. Habt Ihr sie aus ihrem Verließ im zweiten Level befreit, steht Euch der Blondschopf mit einem Arsenal magischer Tierangriffe und dem oftmals rettenden Doppelsprung zur Verfügung. Fällt Eure Wahl am Anfang eines Levels auf Maria, werden lebensspendende Schweinshaxen mit Hamburgern ausgetauscht, anstelle der Peitsche lässt Maria zwei weiße Tauben gen Feind flattern und die Sekundärwaffen Schildkröte, Katze, Drache und Kardinal bieten eine willkommende Abwechslung zum belmontschen Gothic-Rüstzeug. Wer den kurzen Prolog und die sieben Hauptlevel nebst allen Alternativrouten ausgiebig erkundet, findet neben Fräulein Renard so manches schmissige Musikstück und die Originalversionen von "Rondo of Blood" sowie das eingangs erwähnte "Symphony of the Night". Die nutzen zwar nicht die gesamte Bildfläche der PSP, sind aber tadellos emuliert und bieten zig Stunden Spielspaß. Wie bei den DS-Teilen könnt Ihr Euch an einem 'Boss Rush'-Modus versuchen, der die Endgegner aus dem Hauptspiel in zufälliger Reihenfolge auf Euch loslässt. Auf Wunsch dürft Ihr diesen Spießrutenlauf vie WiFi-Link zusammen mit einem Kumpel wagen. *us*



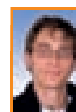
PSP Dem dreiäugigen Flugschädel müsst Ihr die Glotzer raushauen.



PSP Achtung, von hinten: Horrorbulle Behemoth bei seinem ersten Auftritt.



PSP Im Angesicht des Kreuzes: Blasphemische Skelette schwingen sich tarzanartig von der Decke, während Drachenschädel den Altarraum mit Flammen erhellen.

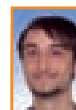


Max Wildgruber

8 von 10

"So schön, wenn der Schmerz nachlässt"

Riskant, ein Motivationskonzept von 1993 in ein technisch modernes Gewand zu kleiden. Mehr als einmal war ich buchstäblich kurz davor, meine PSP zornerfüllt von der höchsten Burgzinne zu werfen. Um so größer ist die Befriedigung, wenn der Sensenmann, Carmilla & Laura oder am Ende Dracula selbst brüllend unter den Peitschenhieben meines 'Vampire-Killers' in sich zusammensinken. Wer die Leidensfähigkeit besitzt, sich darauf einzulassen, wird reich belohnt. Mein Respekt gilt Konami für den Mut, heute noch ein Spiel der alten Schule herauszubringen. Die ebenfalls enthaltene "Symphony of the Night" ist sowieso ein Pflichtprogramm für jeden "Castlevania"-Fan und macht auch mobil einen Heidenspaß.



Jan Königsfeld

8 von 10

"Charmfreie Optik, beinhartes Spiel"

Im Gegensatz zu Max will mir das neue Polygongewand von "Castlevania: The Dracula X Chronicles" nicht so recht gefallen. Ich vermisse die liebgewonnenen 2D-Animationen des Originals. Dementsprechend verstehe ich Konamis Entscheidung nicht, das Original-"Rondo" und "Symphony" nicht gleich von Beginn anwählbar zu machen. Sollen die Fans der alten Spiele dazu gezwungen werden, sich mit dem Remake zu beschäftigen? Das ist gar nicht nötig, denn hat man sich an die neue Optik und die alte Härte der Vampirhatz gewöhnt, kämpft man verbissen um jedes Erfolgserlebnis.

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> Februar 2008



Alternativen

PSP	**Ultimate Ghosts'n'Goblins** (84 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Castlevania: Dawn of Sorrow** (90 von 100 in Ausgabe 1)



Castlevania: Dracula X Chronicles

Pro	+ detaillierte 3D-Optik + alternative Routen und Bosse + "Symphony of the Night" enthalten
Contra	- keine freies Speichern - Neustart stets vom Levelanfang - kaum Fehlertoleranz

Multiplayer 7 von 10 — 1 bis 2: lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik 8 von 10

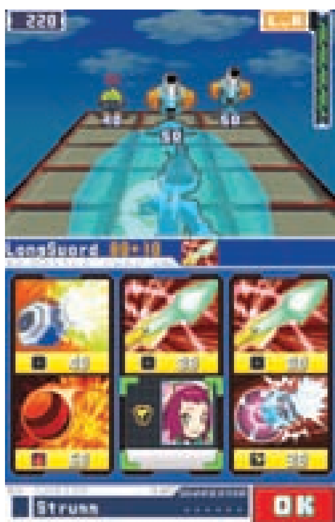
Sound 8 von 10



SPIELSPASS

Vampirschocker mit immens hohem Schwierigkeitsgrad und einer Sammlung alter "Castlevania"-Klassiker.





DS Die Spezialangriffe löst Ihr jetzt über den Touchscreen aus.



DS Der Obermotz braucht was auf die Mütze: Die verwinkelten Pfade der Online-Welt 'Wellenstraße' führen Euch zu diversen Entscheidungsschlachten.



Oliver Ehrle
5 von 10
„Und nochmal von vorne..."

Wenn Ihr "Battle Network" nicht kennt, kann Euch das solide "Star Force" durchaus eine Weile unterhalten. Das interessante Abenteuer bietet Abwechslung, einige Rätsel sowie einen einzigartigen Mix aus Karten- und Echtzeit-Kämpfen. Diese sind trotz zahlreicher Spezialkarten recht einfach zu überschauen und zu bedienen. Aber das ist beileibe nichts Neues, denn das Spielprinzip wurde auf dem GBA schon reichlich ausgelutscht - selbst der Sammel- und Tauschaspekt wurde aus früheren Episoden recycelt. Deshalb verfallen Kenner schnell in den alten Trott und laufen gelangweilt einen Wendepunkt der kindgerecht präsentierten Handlung nach dem anderen ab - neue Ideen bietet "Star Force" keine.

Mega Man: Star Force

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Wenn unter Handheldspielern das Stichwort "Battle Network" fällt, beginnt das große Gähnen – zu wenige Änderungen hat Capcom der Rollenspiel-Serie gegönnt. Vermutlich tauft man deshalb den inoffiziellen DS-Nachfolger "Star Force", auch wenn man erneut die Neuerungen mit der Lupe suchen muss. Klar, 3D-Optik, Touchscreen und WiFi- Link gab's auf dem GBA noch nicht, aber inhaltlich hat sich in den letzten hundert Videospieljahren wenig verändert. Denn so viel Zeit ist nach den Geschehnissen von "Battle Network" verstrichen: Jetzt bedrohen fiese Aliens die Erde, zum Glück ist aber ein Verräter unter ihnen. Jener Omaga-Xis berichtet Held Geo Stelar von der geplanten Invasion. Der muss nun wie in den Vorgängern eine Internet-Variante namens Wellenstraße durchforsten und das finstere Vorhaben vereiteln. Dabei entwickelt er sich zum Champion unter den virtuellen Kämpfern, dem legendären "Mega Man".

Wer "Battle Network" bereits kennt, fühlt sich in dem Abenteuer sofort zuhause. Ihr durchstreift abwechselnd die Straßen von realer und virtueller Welt, um Euch mit allerlei elektronischen Hindernissen auseinanderzusetzen. Es gilt Passwörter zu finden und virtuelle Schädlinge zu bekämpfen. Das gelingt mit Kampfkarten, die eine Vielzahl an Attacken und Manövern auslösen: Held und Feind stehen sich in Arenen von jeweils drei mal fünf Feldern gegenüber, in denen gezogen und gekämpft wird.

Weil jeder Angriff individuelle Bereiche des gegnerischen Areals trifft, braucht Ihr neben der korrekten Auswahl und Kombination der Karten auch ein bisschen Geschick für den Sieg. Bis zu sechs Spieler können sich vernetzen, Nachrichten schreiben und Karten tauschen – es sind auch Kämpfe um Power-Ups möglich. *oe*



DS Die neue 3D-Grafik gestaltet die Echtzeit-Kämpfe spektakulärer.

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	Spectrobes (71 von 100 in Ausgabe 8)

Mega Man: Star Force

Pro	+ unkompliziertes Cyber-Abenteuer + massig Kampfkarten zum Sammeln + viele Mehrspieler-Funktionen
Contra	- sehr ähnlich zu "Battle Network" - technisch unspektakulär - keine Online-Funktionen

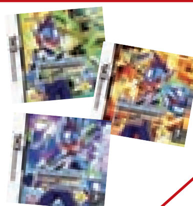
Multiplayer: 6 von 10
1 bis 6: lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

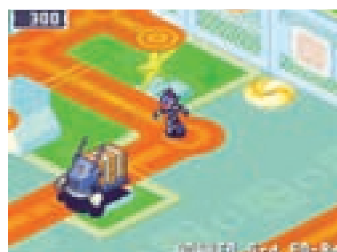
58 von 100 SPIELSPASS

Ein "Battle Network" mit 3D-Kämpfen: Viel hat sich Capcom für Mega Mans DS-Abenteuer nicht einfallen lassen.

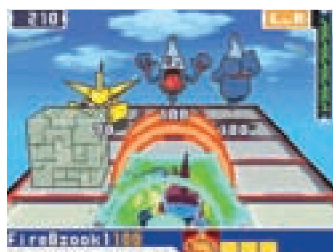
Drei Versionen >> Ein Abenteuer

"Star Force" dürft Ihr in drei Varianten kaufen, die sich jeweils einem Element widmen. In der "Pegasus"-Edition beschwört Ihr die Kraft des Eises, "Leo" basiert auf den Mächten des Feuers und "Dragon" auf Pflanzen. Jede Kampfkarte ist Teil eines Elements und entsprechender Komboketten: Wer seine Karten mit denen anderer Editionen tauscht, kann mächtige Kartenkombinationen entdecken.





DS Im Laufe der Handlung werden immer wieder neue Bereiche zugänglich.



DS Es gibt auch Blockaden, hinter denen Ihr Deckung suchen könnt.

DS-Faktor

Dank der beiden Bildschirme habt Ihr in "Star Force" mehr Übersicht als bei "Battle Network". Oben seht Ihr den Status des Helden, unten wird die Umgebung erforscht. Beim Kampf dreht sich die Sache um, dann wird oben geballert - zugunsten der Touchscreen-Bedienung, mit der sich die Karten bequem ausspielen lassen. Ansonsten kommen die Vorzüge des DS-Handhelds aber wenig zum Einsatz, innovative Minispiele gibt's kaum.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 

Operation: Vietnam

Action >> Shoot'em-Up



DS Wo bin ich? Die winzigen Pixelhelden sind nur schwer zu erkennen, die Grafik ist insgesamt aber passabel.

Dieser Krieg ist nicht totzukriegen: Einmal mehr muss der Konflikt zwischen den USA und Vietnam als Schauplatz für eine Videospiel-Ballerei herhalten. Und einmal mehr endet das Ganze in einer kriegerischen Auseinandersetzung zwischen dem Spieler und dem Programm. Aber von vorne...

Über zehn aus der Vogelperspektive gezeigte Levels, vier spielbare Charaktere mit unterschiedlicher Bewaffnung (ein an Rambo erinnernder MG-Soldat mit hoher Feuerrate, ein aufs Heilen spezialisierter Sanitäter, ein Scharfschütze mit großer Zielreichweite und ein Bazooka-Mann mit hoher Durchschlagskraft), eine halbautomatische Zielerfassung und viele Feinde zum Abschießen – so die nüchternen Bestandteile von "Operation: Vietnam".

Sowohl Gegner als auch die computergesteuerten Kameraden sind nicht gerade mit Intelligenz gesegnet. Das heißt: Egal, welches Kommando Ihr den Mitstreitern gebt (Position halten, auf alles feuern, was sich bewegt oder dem Anführer folgen) – sie laufen mutwillig in feindliche Schusssalven oder ballern zu spät. Nicht selten kostet Euch dieses Verhalten das virtuelle Leben. *os*

DS-Faktor

Der obere Screen zeigt Euch das Spielareal aus der Draufsicht, auf dem unteren Schirm werden Infos wie Munitions- und Medikit-Vorrat sowie Übersichtskarte und Status der Charaktere eingeblendet. Per Antippen vergrößert Ihr die Map oder wechselt zwischen den Soldaten. Das Mikrofon hat keine Funktion.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit	>> mittel bis schwer
Entwickler	>> Coyote Console, England
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text (USK 16)
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	Killzone: Liberation (78 von 100 in Ausgabe 6)
DS	Star Wars: Lethal Alliance (82 von 100 in Ausgabe 6)

Oliver Schultes – 5 von 10

"Fast so überflüssig wie ein Krieg"

Wieso zum Geier laufen meine Kameraden in feindliches Feuer? Wieso kann ich die Schussrichtung nicht fixieren und so gleichzeitig ballern und ausweichen? Diese beiden Faktoren nehmen "Operation: Vietnam" viel Dynamik, da Ihr Euch nach einigen Fehlversuchen nur noch vortastet und mit dem Sniper aus großer Entfernung die regungslosen Feinde abknallt. Die Entwickler mögen darin eine taktische Komponente sehen, für mich ist dies das Ausnutzen einer Designschwäche. Für eine 20-Minuten-Runde ist's aber brauchbar.

Operation: Vietnam

Pro
- vier Charaktere spielbar: MG-Ballermann, Sanitäter, Sniper und Bazooka-Schütze...

Contra
- ...die sich kaum unterscheiden
- strohdumme Computer-Kollegen
- auf Dauer eintönig

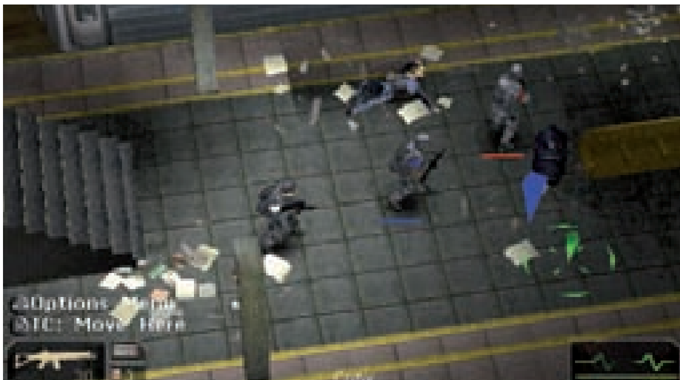
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10

48 von 100 – SPIELSPASS

Pixel-Gemetzel vom alten Schlag: Ballern, Granaten werfen, Hebel umlegen – mehr bekommt Ihr nicht geboten.

Target Liberty SWAT

Action >> Taktik-Shooter



PSP Per Kombination aus Schulter- und Viereckstaste kommandiert Ihr Eure Kameraden auf dem Erkundungsgang durch die New Yorker U-Bahnanlage.

Islamische Fundamentalisten hatten es wieder einmal auf New York City abgesehen, aber glücklicherweise war Superpolizist Kurt Wolfe zur Stelle und schaltete den Oberterroristen rechtzeitig aus. Neben dem mittlerweile arg klischeebehafteten Feindbild des gemeinen Bartträgerschurken aus dem Nahen Osten gilt es in "SWAT: Target Liberty" auch koreanische Gangs und weitere Unruhestifter auszuschalten. Also schart Kurt seine langjährigen SWAT-Kollegen um sich und schleicht durch allerlei Szenarien, befreit Geiseln und schaltet schlimme Finger aus. Zu diesem Zweck kommandiert Ihr zwei Kollegen herum, die für Euch Türen öffnen, Räume stürmen, Gasgranaten einsetzen oder sogar mit einem Spiegel verschlossene Räume inspizieren, ehe sie brüllend auf die Finstermänner losstürmen. Auf Wunsch verzichten die Mitstreiter auf tödliche Waffengewalt und verschießen Betäubungsmunition, ehe sie Eure Widersacher in Handschellen legen und Informationen aus ihnen herausquetschen. Mit der Zeit schaltet Ihr zusätzliche Fertigkeiten für Eure Kollegen frei, die allesamt unterschiedliche Vorzüge aufweisen. Obendrein konfiguriert Ihr vor jedem Einsatz das Waffenarsenal des Einsatzteams.

Neben der Solokampagne gibt's zudem diverse Spielmodi für vier Spieler. *mh*

Michael Herde – 5 von 10

"Trägheit, dein Name ist SWAT"

Was vielversprechend beginnt, entpuppt sich schnell als langatmige Taktikkriecherei mit wenig Abwechslung. Die einzige Variation besteht in den zugegebenermaßen detailreichen, jedoch selten interaktiven Einsatzorten. Gegner tauchen im ohnehin beschränkten Blickfeld nervend spät auf; was folgt, ist Routine: abballern bzw. betäuben, verhören und überwiegend banale Kommentare bekommen – gähn! Die tollen Möglichkeiten bleiben leider nahezu ungenutzt, weshalb die Taktik viel zu kurz kommt. Auch die Eindimensionalität der Feindbilder stößt mir sauer auf.

Schwierigkeit	>> mittel bis schwer
Entwickler	>> 3G Studios, USA
Hersteller	>> Vivendi
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text (USK 16)
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	Killzone: Liberation (78 von 100 in Ausgabe 6)
DS	keine vorhanden

SWAT: Target Liberty

Pro
- detaillierte Grafik
- viele gute spielerische Optionen...

Contra
- ...die leider kaum benötigt werden
- sehr gemächlicher Spielablauf
- tölpelhafte Computer-Kollegen
- Leveldesign und Story lahm

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

56 von 100 – SPIELSPASS

Etliche Möglichkeiten und gute Ideen treffen auf fades Leveldesign, das die spielerischen Chancen kaum nutzt.

DS Nett: Absolviert ein Knobelspiel, um Sprengstoff scharf zu machen.

DS An Bord eines Helikopters klemmt Ihr Euch hinters großkalibrige MG (mit unendlich Munition) und ballert Verfolger und Wegelagerer zu Klump.

Modern Warfare
Call of Duty 4

Action >> Ego-Shooter

Auf Heimkonsolen sind sie Publikumslieblinge und Verkaufsschlager: Ego-Shooter. Im Handheld-Sektor jedoch fristet das 'Killerspiel'-Genre weiterhin ein Schattendasein. Ego-Shooter auf PSP kranken an der Steuerung, DS-Knallereien sind wegen der weniger leistungsfähigen Technik noch seltener anzutreffen – schließlich zeichnet sich diese Spielesorte seit jeher durch ihren enormen Hardware-Hunger aus.

Doch Rettung ist in Sicht: Im Rahmen seiner "Call of Duty 4"-Attacke auf die Next-Gen-Konsolen Xbox 360 und Playstation 3 hat Activision den Entwickler N-Space (bekannt für die Gamecube-Schießerei "Geist") mit einer komplett eigenständigen DS-Version beauftragt. Soll heißen: Zwar ähneln sich Setting und Missionsdesign vom großen und kleinen Bruder, dafür säubert Ihr auf dem DS anders aufgebaute Levels von schändlichen Schurken. Das ganze Programm der Terrorbekämpfung in Ost und West steht auf dem Plan: Bomben entschärfen, Dokumente sichern, Geiseln befreien oder Rebellennester ausheben. Während beim Hantieren mit Sprengstoff kleine Minispiele das Geschehen auflockern, stehen ansonsten knallharte Schusswechsel an. Ihr attackiert Terroristen mit MGs und Granaten, klemmt Euch hinters fest montierte Bordgewehr oder agiert als Scharfschütze. Meist begleiten Euch Kameraden, die nicht vor Intelligenz strotzen, aber so manchen Feind für Euch ausschalten.

Die Kontrolle der sehr linearen Ballerei erweist sich als ebenso simpel wie gelungen: Steuerkreuz = Laufen, L-Taste = Ballern, Touchscreen = Zielen; Linkshänder stellen auf Wunsch um. *ms*

DS Gleich kracht's: Wenn sich Gegner in der Nähe von Explosivfässern aufhalten, gilt das als Einladung – Draufschießen und Spaß haben.

DS-Faktor

Eigentlich spielt "Call of Duty 4" nur auf dem oberen Screen. Um die Position von feindlichen Soldaten zu studieren oder Euer Vorgehen der Architektur eines Gebäudes anzupassen, ist ein Blick auf die Karte unten aber unerlässlich. Gegner mit dem Touchscreen anzuvisieren klappt tadellos – da Ihr aber via Steuerkreuz latschen und mittels Schultertaste schießen müsst, stellen sich nach langen Zocksessions schon mal leichte Fingerkrämpfe ein.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> N-Space, USA
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch (USK 18)
Termin	>> im Handel

Alternativen

PSP	Socom: Fireteam Bravo 2 (87 von 100 in Ausgabe 8)
DS	Metroid Prime Hunters (85 von 100 in Ausgabe 4)

Call of Duty 4: Modern Warfare

Pro
- druckvolle Soundeffekte
- kernige Action ohne Unterlass
- Steuerung klappt einwandfrei
- läuft erfreulich flüssig

Contra
- kaum Gegnerintelligenz
- wenig spielerischer Tiefgang

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 9 von 10

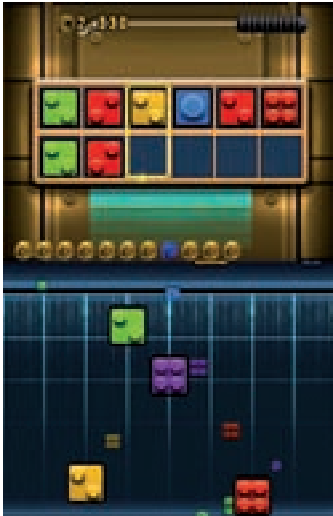
75 von 100 SPIELSPASS

Ballern bis der Arzt kommt: spielerisch wie technisch gelungene Ego-Schießerei für volljährige DS-Soldaten.

Matthias Schmid
7 von 10

"Krieg im Hosentaschenformat funktioniert doch"

Was war ich skeptisch: Kann Entwickler N-Space die intensive Schlachten-Atmosphäre eines modernen Ego-Shooters auf Nintendos Handheld übertragen? 'Mission erledigt' kann die Antwort nur lauten. "Call of Duty 4" profitiert von der geschmeidigen Steuerung, dem druckvollen Sound (inklusive klarer deutscher Sprachausgabe) und dem schnörkellosen Spielablauf. Zwar bleibt Ihr hin und wieder an unsichtbaren Kanten hängen oder belächelt doofe Feinde, erwachsene DS-Spieler werden aber stets gut unterhalten. Klasse auch: flotte Mehrspieler-Matches mit nur einem Modul.



DS So öffnet Ihr Türen: Tippt die oben gezeigten Klötzchen an.



DS Obi Wan säbelt sich durch den ersten Todesstern. In "Lego Star Wars" könnt ihr den alten Meister auf dem Weg zu seinem letzten Duell begleiten.

Die komplette Saga

Lego Star Wars

Action >> Action-Adventure

Nachdem sich die Entwickler von Traveller's Tales mit dem DS-Vorgänger der kultigen "Lego Star Wars"-Reihe nicht mit Ruhm bekleckert hatten, gelobten sie bei der Doppelschirm-Version der kompletten Saga Besserung. Neben dem überarbeiteten Spielablauf sind diesmal gleich alle sechs Episoden enthalten. In der Lego-Version des Sternenkriegs befreit Ihr zunächst den kleinen Anakin aus der Sklaverei, haut danach Count Doku auf den Bierbauch und verfolgt schließlich die Geburt von Darth Vader, der als Lego-Inkarnation eher nach Lord Helmchen aussieht. Dann spielt Ihr die Abenteuer des jungen Luke Skywalker auf Tattooine nach, kämpft in der nächsten Episode um den Rebellenstützpunkt auf Hoth und jagt schließlich den zweiten Todesstern samt Imperator Palpatine zum Teufel – viel Abwechslung, aber mit weniger Levels als die Konsolen-Umsetzungen .

Das alles wird wie gehabt als leichtfüßiges 3D-Abenteuer im Lego-Look präsentiert. Je nach Spielfigur zückt Ihr allein oder mit einem menschlichen Mitspieler die Lichtschwerter, nutzt an bestimmten Stellen die Macht des Stylus, stückelt in Windeseile Lego-Strukturen zusammen oder löst überwiegend simple Kistenschieberätsel. Wer stirbt, verliert lediglich sammelbare Legosteine und macht sogleich weiter. Alle paar Levels müsst Ihr eine Flugsequenz bestehen – wenn Ihr z.B. den Todesstern attackiert, Hoth verteidigt oder mit Anakin am Podrennen teilnehmt. Im Gegensatz zu den Versionen für stationäre Konsolen besteht jede Episode nur aus fünf Kapiteln, dafür wurden einige DS-exklusive Minispiele eingebaut. So tippt Ihr auf herabfallende Klötzchen, schwingt mit Luke das Lichtschwert und navigiert Obi-Wan durch einen Meteoritenschauer. *mw*

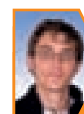
DS-Faktor

In den regulären Abschnitten seht Ihr das Geschehen auf dem oberen Display, während unten die zur Wahl stehenden Charaktere angetippt werden. Nutzt Ihr die Macht, gebt Ihr auf einem farbigen Rechteck per Stylus die Richtung vor. Minispiele und Flugsequenzen nutzen beide Bildschirme, die meisten davon setzen überdies auf Stylus-Steuerung. So lasst Ihr C-3PO vor den Ewoks schweben, indem Ihr auf dem Touchscreen Sturmtruppen-Symbolen ausweicht.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 



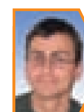
DS Beim an und für sich fulminanten Kampf gegen die Lichtschwert-Windmühle General Griveous macht sich die geringe Grafikauflösung schmerzhaft bemerkbar.



Max Wildgruber 7 von 10

"Endlich ein guter Klötzchenkrieg für DS"

Nach dem verkorksten Vorgänger ist "Lego Star Wars: Die komplette Saga" eine Wohltat. Zwar immer noch Lichtjahre entfernt von der mächtig-spaßigen Xbox-360-Version, gehen diesmal die Sprung- und Kampfpassagen locker von der Hand. Vereinfachte Kameraperspektiven verhindern allzu drastische Übersichtsprobleme und der orchestrale Soundtrack klingt für DS-Verhältnisse überraschend klar. Ziemlich aufgesetzt wirken dagegen die Minispiele, die eher den Spielfluss unterbrechen als willkommene Abwechslung bieten.



Thomas Stuchlik 7 von 10

"Kein Jar-Jar, aber auch kein Boba Fett"

Hätten die Entwickler ihre mittelmäßigen Flugsequenzen und die überflüssigen Minispiele rausgeschmissen und stattdessen ein paar Levels mehr reingepackt, wäre die Macht mit diesem Spiel gewesen. Außerdem wurden die Zwischensequenzen teils so abgespeckt (im Vergleich zu den Konsolen-Versionen), dass man manche Gags nicht mehr versteht. Insgesamt ist's dennoch ein witziger Titel – und für Klötzchen liebende "Krieg der Sterne"-Fans ein Muss. Zumal der Mehrspieler-Modus eine nicht minder unterhaltsame Spielalternative darstellt.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> Traveller's Tales, England
Hersteller	>> LucasArts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Lego Star Wars 2 (75 von 100 in Ausgabe 5)
DS	Lego Star Wars 2 (55 von 100 in Ausgabe 6)



Lego Star Wars: Die komplette Saga

Pro
- flüssige 3D-Optik
- spaßige, einfache Lego-Action
- tolle "Star Wars"-Musik

Contra
- weniger Levels als bei PS2 & Co.
- aufgesetzte Minispiele
- abgespeckte Zwischensequenzen

Multiplayer 7 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul für alle

Grafik 7 von 10

Sound 8 von 10

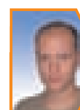
74 von 100 SPIELSPASS

Auf Spaß getrimmter Krieg der Klötze ohne die Schwächen des Vorgängers und mit exklusiven Minispielen.





PSP Übernimmt die gepanzerten Vehikel der Schurken: Springt einfach auf die Motorhaube und eröffnet das Feuer auf die Besatzung.



Oliver Ehrle

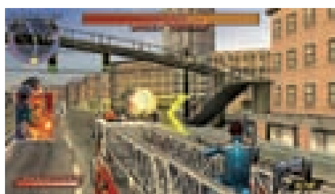
7 von 10

"Turbulente Action für zwischendurch"

"Extreme Justice" bietet unkomplizierte Instant-Action mit hohem Bleigehalt: Bei den aufregenden Verfolgungsjagden ist nicht nur ein schneller Ballerfinger, sondern auch Taktik gefragt. Wer sich die 'Gerechtigkeit' aufspart, kann den Levelboss überlegen in die Knie zwingen – da stockt Euch der Atem! Wie schon beim Vorgänger dürft Ihr von den wenige Minuten kurzen Einsätzen nicht viel spielerischen Tiefgang erwarten: Der ständige Wechsel von Gefährt und Waffe bringt immerhin Abwechslung, denn da bietet "Extreme Justice" etwas mehr Vielfalt als der Erstling. Zum Glück stellen Euch die Bonusmodi vor neue Herausforderungen, während Euch die Mehrspieler-Einsätze sowohl mit cleveren Gegenspielern als auch geschickten Partnern konfrontieren.

Extreme Justice
Pursuit Force

Action >> Vehikel-Shooter



PSP Den 'Gerechtigkeit'-Heilbonus spart Ihr für die Obermotzgefechte auf.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Bigbig Studios, England
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	**Fired Up** (77 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Burnout Legends** (52 von 100 in Ausgabe 2)

Pursuit Force: Extreme Justice

Pro	+ rasante Verfolgungsjagden + viele Waffen und Vehikel + flotte und bunte Optik + vielseitige Mehrspieler-Modi
Contra	– Episoden sind recht kurz – hat spielerisch wenig Tiefgang

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler

Grafik: 8 von 10

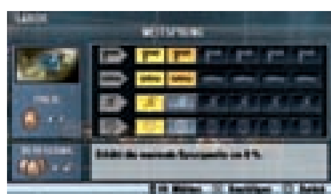
Sound: 7 von 10



SPIELSPASS

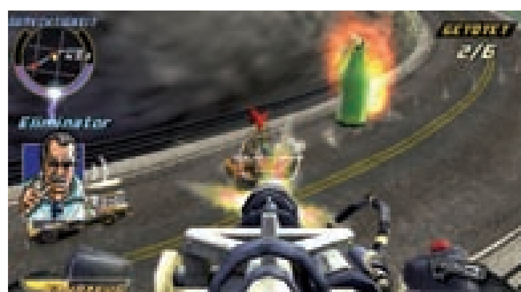
Rempelt die Straßengangs in den Graben: Sony erweitert die Gangsterjagd um neue Fahrzeuge und Modi.

Wüste Straßengangs entführen Wissenschaftler oder greifen Atomkraftwerke und Militärtransporter an. Wenn auf den Straßen von Capitol City das Chaos ausbricht, ist die Zeit reif für die "Pursuit Force"! Die mutigen Einsatzkräfte hängen sich mit vollem Karacho ans Heck der Rowdies und ballern aus allen Rohren, bis die Bösewichte polternd im Straßengraben landen. Bei den aufregenden Verfolgungsjagden dürft Ihr sogar das Fahrzeug wechseln: Per Knopfdruck springt Ihr vom Polizeiwagen auf Trucks und anderes schweres Gefährt, dessen Besatzung Ihr anschließend aufs Korn nehmt – Ihr kraxelt z.B. bei 100 Sachen auf die Motorhaube und ballert durch die Windschutzscheibe. Dann hängt Ihr Euch vor den Kühler, um dem Gegenfeuer auszuweichen. Nachdem Ihr den Fahrer ausgeschaltet habt, dürft Ihr das Vehikel sowie seine Bordkanone bedienen. Diese Technik klappt nicht nur auf der Straße, sondern auch zu Wasser und in der Luft: Die Entwickler erweitern das Spielprinzip um schaukelnde Jetskis und Luftkissenboote sowie Missionen, in denen Ihr zu Fuß unterwegs seid. Wie im Vorgänger dürft Ihr zudem im Helikopter Platz nehmen und mit der Minigun Raser durchlöchern. Aufregende Action wird dabei mit 'Gerechtigkeit' belohnt: Dieser neue Energiebalken füllt sich mit jedem Treffer und kann jederzeit zum Heilen des Helden und Reparieren des aktuellen Vehikels genutzt werden. Zusätzlich sammelt Ihr Münzen, mit denen Ihr die Fähigkeiten Eures Cops verbessert. Dann kann er zu weiter entfernten Fahrzeugen springen, schneller nachladen oder die Gangster leichter abhängen.



PSP Im Labor verbessert Ihr Eure Talente mit erspielten Münzen.

Die 26 Missionen spielt Ihr nicht nur in der Story, sondern auch in Prämienmodus und Herausforderung, um mit besonderen Aufgaben Cheats und Extras freizuschalten. Das Spektakel kann jetzt auch in vier Mehrspieler-Modi erlebt werden: Vier Freunde veranstalten zu Fuß mächtig 'Randale' und rempeln sich beim 'Rammbock' gegenseitig von der Straße. Teamwork ist beim 'Überleben' sowie 'Räuber und Gendarme' nötig: Ihr müsst Euch auf einem Geländewagen feindlicher Angriffe erwehren oder die Ganoven gemeinsam in die Zange nehmen. *oe*



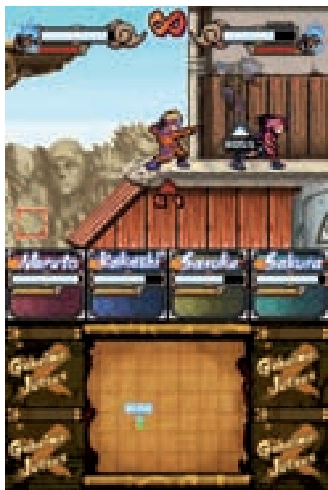
PSP Auch beim zweiten "Pursuit Force" dürft Ihr im Helikopter Platz nehmen und mit der Minigun auf Raser ballern.

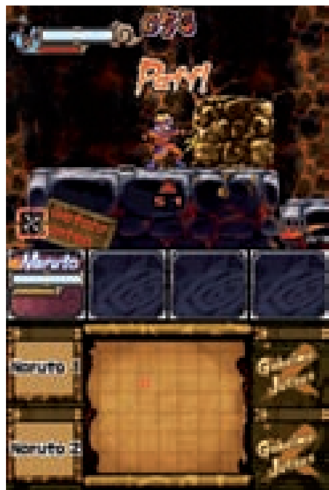


PSP Das Luftkissenboot übersteuert schnell, deshalb räumen an dieser Stelle die Kollegen den Weg frei.

Ninja Council
Naruto

Action >> Beat'em-Up





DS Wer mischt den Obermotz zuerst auf oder kann innerhalb des Zeitlimits alle Felsen zerstören? Für jede Aufgabe werden neue Manöver und Helden freigeschaltet.

Die DS-Umsetzung der Anime-Serie "Naruto" spielt sich wie Nintendos "Smash Bros.": Bis zu vier der 20 Figuren hüpfen durch Plattformarenen und erledigen 40 Missionen. Es gilt, innerhalb des Zeitlimits einen Obermotz aufzumischen, 30 Feinde zu besiegen oder Felsbrocken zu finden und zu zerstören. Das gelingt mit Schlag- und Trittcombos sowie allerhand Spezialmanöver, die Ihr über den Touchscreen und das Mikro auslöst. Selbstverständlich dürfen auch vier Freunde gegeneinander antreten. Dank der Aufgaben bietet "Ninja Council" dem Fan reichlich Abwechslung, allzuviel Spieltiefe dürft Ihr wegen des unkomplizierten Kampfsystems aber nicht erwarten. *oe*

DS-Faktor

In den Kämpfen kommen alle DS-Funktionen zum Einsatz: Über Touchscreeen und Mikro setzt Ihr die Spezialattacken ein, außerdem informiert der untere Bildschirm mit dem Radar über die Position verschiedener Missionziele oder der Mitbewerber – so könnt Ihr Euch voll auf die Fights konzentrieren.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Eighting, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Naruto Ultimate Ninja Heroes** (78 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Viewtiful Joe: Double Trouble** (79 von 100 in Ausgabe 3)

Oliver Ehrle

6 von 10

"Missionen retten die Keilerei"

Dank der Missionen sorgt "Ninja Council" einige Zeit für Spielspaß, letztendlich ist die Keilerei aber ein Fall für Mehrspieler-Freunde. Erst wenn man den fluchenden Kumpels Wurfstern- und Messerextras vor der Nase wegschnappt, kommen die Kämpfe auf Touren. Leider braucht jeder Mitspieler ein eigenes Modul, deshalb werdet Ihr nur selten in den Genuss turbulenter Vierspieler-Matches kommen. Außerdem lässt die optische Präsentation zu wünschen übrig: Die Persönlichkeiten der Anime-Vorbilder kommen kaum zur Geltung.

Naruto: Ninja Council

Pro
- abwechslungsreiche Missionen
- nutzt alle DS-Features
- unkomplizierte Handhabung

Contra
- keine richtige Handlung
- zu simples Kampfsystem
- keine Online- und Gameshare-Modi

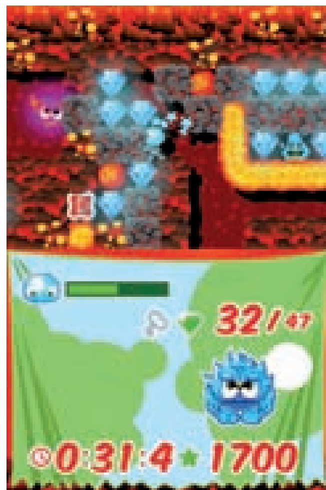
Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

Solide, missionsbasierte Keilerei zum Anime, die nur im Vierspieler-Modus langfristig unterhalten kann.

Boulder Dash Rocks

Denken >> Knobelspiel



DS Die DS-Diamantensuche läuft in 2D ab. Die PSP-Fassung (gibt's Anfang 2008) wird auch 3D-Levels besitzen.

Rockford ist ein Kumpel, wie er im Duden steht: unter Tage beschäftigt und auf der Suche nach Bodenschätzen. In über 100 2D-Levels jagt Ihr der Steinkohle... pardon... glitzernden Diamanten hinterher. Diese liegen verstreut in Ganglabyrinthen herum. Um in den nächsten Abschnitt zu gelangen, müsst Ihr eine bestimmte Zahl von Edelsteinen sammeln.

An sich eine simple Aufgabe, allerdings lauern einige Gefahren auf Euren Pixelhelden. Da wuseln Feuerteufel herum, wabern gefräßige Amöben durch die Schächte und warten die namensgebenden Felsen darauf, Eurem Helden aufs Dach zu fallen. Im Gegensatz zu vielen anderen Bedrohungen, die lediglich an Rockfords Lebensleiste knabbern, endet ein Steintreffer tödlich. Seid bei Euren Grabungen entsprechend vorsichtig; das unachtsame Roden eines Busches kann eine fatale Kettenreaktion auslösen. Apropos Kettenreaktion: Im 'Route Race'-Modus zeichnet Ihr via Stylus einen Pfad, den Euer Alter Ego auf Knopfdruck abläuft. Das Ziel: alle Diamanten im Level einsammeln. Dabei müsst Ihr alle Eventualitäten bedenken. Ein Beispiel: Ihr räumt eine Pflanze aus dem Weg, mehrere Felsen donnern daraufhin in die Tiefe ebenso wie die darüber liegenden Diamanten – überlegt vorher, wo sie zum Liegen kommen, um sie einzusacken. *os*

DS-Faktor

Im Story-Modus zeigt der untere Schirm gesammelte Extras und verbleibende Zeit. Der Stylus kann im Gehäuse verharren, da via Steuerkreuz navigiert wird. Beim Route-Race zeigt der obere Schirm eine nichtssagende Karte, auf dem unteren zeichnet Ihr Rockfords Laufweg ein.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> First Star Software, USA
Hersteller	>> 10tacle
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Exit** (85 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**keine erhältlich**

Oliver Schultes

6 von 10

"Ein alter Kumpel mit alten Wehwehchen"

23 Jahre haben Rockford und das 'Suche-nach-Diamanten-und-lass-dich-nicht-von-Felsen-erschlagen'-Prinzip auf dem Buckel. Und die Zeit hinterließ ihre Spielspaß-Spuren: Trotz neuer Gegner und pfiffiger Items wie die Strahlenkanone ist die Luft aus dem Untertage-Knobler bald raus. Hauptkritikpunkte: Viele Levels lassen sich nur durch Auswendiglernen schaffen, eine 'Du-warst-zu-dumm-und-steckst-nun-in-einer-Sackgasse'-Anzeige vermisse ich ebenfalls. Wer damit klarkommt, verbringt einige vergnügliche Stunden mit dem Modul.

Boulder Dash Rocks

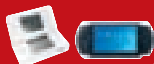
Pro
- großer Umfang
- unkompliziertes Spielprinzip
- Zweispieler-Modus...

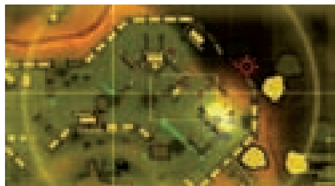
Contra
- ...für den man zwei Module braucht
- mitunter sehr schwer
- keine 'Sackgassen'-Anzeige

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 3 von 10
Sound: 6 von 10

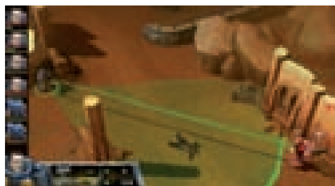
68 von 100 SPIELSPASS

Launiger Knobel/Geschicklichkeitsmix, der zum Teil viel zu schwer geraten ist und auf Dauer langatmig wird.





PSP Auf der taktischen Übersichtskarte verfolgt Ihr die Feindbewegungen als abstrakte rote Pfeile.



PSP Fernkampf in der Wüste: Die grüne Linie verrät, ob Euer Schuss ins Schwarze trifft.



PSP Kurze, kontrollierte Feuerstöße. Die Bolter-Standardbewaffnung Eurer Scouts eignet sich auf nahe bis mittlere Entfernung hervorragend, um die Standardeinheiten der Chaos-Marines mit wenigen Schüssen auszuschalten.

Squad Command
Warhammer 40K

Denken >> Runden-Strategie

Das "Warhammer"-Universum der Rollen- und Brettspielmacher Games Workshop basiert auf einem so genannten Tabletop-Strategiespiel. Liebevoll angemalte Zinnminiaturen werden zu Armeen zusammengestellt und ziehen auf Kunstrasentischen in die Schlacht.

"Warhammer 40K: Squad Command" für PSP und DS gibt Euch das Kommando über sechs furchtlose Ultramarines, den menschlichen Elitekriegern einer fernen Zukunft, die in ihren klobigen Power-Rüstungen gegen die mutierte Brut der Chaos Marines antreten. Obwohl Eure Klonkrieger alle das selbe Gesicht haben, könnt Ihr Sekundärwaffe und Munitionsvorrat jedes Kämpfers individuell festlegen. Auf sandigen, eisigen oder ruinösen Schlachtfeldern geht es dann recht direkt zur Sache. Ein einfaches, auf Bewegungspunkten basierendes System lässt Euch flott Herr über Euren Trupp werden. Per Knopfdruck gehen Eure Mannen hinter Rohren in Deckung, verbrauchen mehr Zeiteinheiten, um genauer zu treffen und sparen Bewegungspunkte, um in die Runde des Gegners hineinzufunken. Atmosphäre und Spielgefühl des Originals wurden treffend umgesetzt, zumal Ihr lokal und im weltweiten Netz gegen Freunde antreten dürft. *mw*

DS-Faktor

Zwar dürft Ihr Eure Figuren per Stylus über das Schlachtfeld dirigieren, das Feature bringt aber keinen Komfortgewinn, zumal die Steuerung komplett auf Steuerkreuz und Tasten ausgelegt ist und tadellos funktioniert. Einziger Vorteil gegenüber der PSP-Version: Ihr braucht nicht zwischen Übersichtskarte und Standardsicht hin und her zu schalten und habt stets alles auf dem oberen Display im Blick. Das Mikrofon wird werder genutzt noch vermisst.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Red Lynx, England
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Final Fantasy Tactics** (90 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Advance Wars: Dual Strike** (90 von 100 in Ausgabe 1)

Warhammer 40K: Squad (PSP)

Pro
- + eingängige Steuerung
- + bombastische Präsentation
- + echtes "Warhammer"-Feeling

Contra
- - auf Dauer simple Missionen
- - Einheiten aus der Retorte
- - Story nur für Fans verständlich

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, lokal und online, eine Disc für alle
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Einfache, aber spaßige Endzeitschlachten, deren objektive Schwächen ein echter Fan gerne übersieht.

Warhammer 40K: Squad Command (DS)

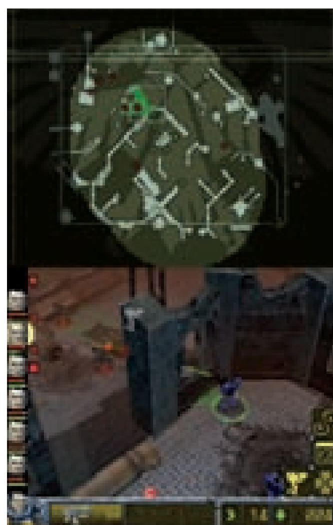
Pro
- + gute Steuerung
- + Übersicht durch Doppelschirm
- + "Warhammer"-Gefühl stimmt

Contra
- - Optik nicht an DS angepasst
- - komprimierte Knarzsounds
- - keine Musik

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal und online, eine Disc für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

65 von 100 SPIELSPASS

Leider arg abgespeckte Sparversion, bei der nur fanatische Fans über die Mängel hinwegsehen.

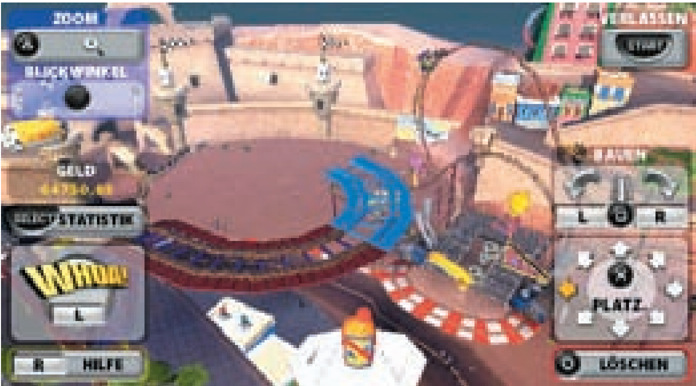


DS In zerbombten Ruinen nehmt Ihr durch das Fenster das Chaos aufs Korn.

Max Wildgruber – 7 von 10

"Futuristischer Krieg mit PSP-Vorteilen"

Auf der PSP ist "Warhammer 40 K: Command Squad" ein richtig schönes Spiel geworden. Die Steuerung ist eingängig, die Präsentation kracht ganz wie bei der martialischen Vorlage. Apokalyptische 3D-Schlachtfelder, auf denen schwarzer Rauch die Sicht vernebelt und das Feuer in der Ferne vom immerwährenden Kreuzzug des Imperators kündet, sind ein Erlebnis für jeden Warhammer-Fan. Die DS-Version hätte dagegen mehr Liebe nötig gehabt. Als offensichtlich abgespeckte Variante der PSP-Ausgabe nervt sie mit knarzend-komprimierten Sounds, nicht für das DS-Bildformat optimierter Optik und fehlender Musik. Insgesamt sind die taktischen Herausforderungen ein wenig eintönig, machen aber unterm Strich, zumindest auf der PSP, einen Mordsspaß.



PSP Mit dem komplexen Achterbahn-Konstruktor könnt Ihr Eurer Kreativität auf der PSP freien Lauf lassen. Auf dem DS fällt der Bau wesentlich simpler aus.



DS Witzige Minispiele auf dem DS: Eine Partie Airhockey macht immer Laune.

Verrückte Achterbahn

Thrillville

Denken >> Aufbau-Strategie

Der in Ausgabe 7 mit 66 von 100 Punkten getestete Vorgänger blieb PSP-Besitzern vorbehalten, dieses Mal dürfen auch DS-Zocker ihren eigenen Vergnügungspark aufbauen. Wobei das mit dem 'Aufbauen' so eine Sache ist: Im Gegensatz zu Genre-Kollegen wie "Theme Park" oder "Zoo Tycoon" (beide für DS) entwerft Ihr die Kirmes nicht von Grund auf neu, sondern bekommt sie halbfertig vorgesetzt. Den thematisch unterschiedlichen Parks (z.B. Wilder Westen, Fantasy) dürft Ihr auf gekennzeichneten Bauplätzen neue Fahrgeschäfte oder Buden hinzufügen. Außerdem müsst Ihr Euch ums Personal kümmern: Heuert Mechaniker zur Instandhaltung, Entertainer zur Besucher-Belustigung und Reinigungskräfte zum Säubern der Anlage an.

Um Euer Punktekonto zu füllen und so weitere Parks freizuschalten, müsst Ihr erfolgreich Missionen absolvieren. Dazu baut Ihr sowohl auf PSP als auch DS bestimmte Attraktionen, leitet Marketing-Aktionen ein, investiert in die Forschung oder plaudert mit Besuchern. Einen wesentlichen Unterschied im Ablauf gibt es aber doch: Während Sony-Jünger ihre Missionen im Menü abarbeiten, sind die DS-Aufgaben in kleine Geschichten eingebettet. So müsst Ihr z.B. aufklären, warum sich Euer Park-Maskottchen plötzlich für einen Frosch hält und mit der Zunge nach Besuchern schnappt.

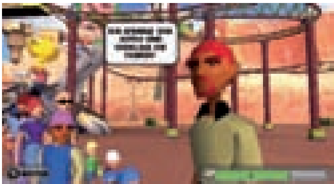
Der Fokus liegt jedoch wie beim Vorgänger auf den Minispielen. Viele der 30 unterschiedlichen PSP-Disziplinen bedienen sich dabei offensichtlich populärer Spieleklassiker wie "Bubble Bobble", "R-Type" oder "Final Fight". Bei anderen Quickies ballert Ihr Euch durch Ego-Shooter oder brettert über Go-Kart-Strecken. Über ein komplett anderes, nur sieben Disziplinen umfassendes Aufgebot verfügt die DS-Fassung: Hier spielt Ihr Air-Hockey, lasst mit Dart-Pfeilen Luftballons platzen oder versucht Euch an einer Partie Minigolf. *ak*



DS-Faktor

Euren Park-Manager scheucht Ihr ähnlich wie Link in "Phantom Hourglass" über den Bildschirm: Tippt mit dem Stylus eine Stelle an und schon spurtet Euer Charakter in diese Richtung. Weiterhin werden Minispiele komplett mit dem Zeichenwerkzeug gezockt und sogar Schikanen für die Achterbahn gekritzelt. Auf dem zweiten Bildschirm prangt meistens eine Übersichtskarte, die Euch das nächste Einsatzziel anzeigt. Das Mikrofon bleibt außen vor.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



PSP Als Kirmesbesitzer kommt Ihr mit den schrägsten Vögeln in Kontakt.



PSP Erholung vom Manager-Dasein: Beim Billard schiebt Ihr eine ruhige Kugel.

André Kazmaier

6 von 10

„Kinder-Kirmes mit netten Minispielbuden"

Für Kids ist "Thrillville" eine feine Sache: Der Aufbau-Aspekt ist simpel, Zeitdruck, straffe Budgets oder astronomische Gewinnziele gibt es nicht. Ältere Zocker fühlen sich dagegen unterfordert und in ihren Möglichkeiten eingeschränkt. Den Minispielen stehe ich zwiespältig gegenüber: Während die von Retro-Klassikern inspirierten Bitmap-Disziplinen Laune machen, vergraulen mich die 3D-Spiele oft mit halbgarer Umsetzung. Außerdem schade: Einen Großteil der Aufgaben kennt man vom Vorgänger. Auf dem DS gefallen mir die Minispiele sehr gut - schade, dass es nur sieben sind. Der Einsatz des Stylus wird oft überstrapaziert: Um bei Dialogen eine Antwort herauszupicken, muss man Symbole nachzeichnen - ein einfacher Klick hätte es auch getan. Dafür gibt's auf dem DS kleine Geschichten mit kindgerechtem Humor und witzigen Dialogen.



PSP In 'Bandito Chinchilla' vermöbelt Ihr in "Final Fight"-Manier Halunken.

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Frontier, England
Hersteller	>> LucasArts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch (PSP) >> deutscher Text (DS)
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	Theme Park (67 von 100 in Ausgabe 8)

Thrillville: Verrückte Achterbahn (DS)

Pro
- charmanter Grafikstil
- humorvolle Dialoge
- witzige Minispiele...

Contra
- ...von denen es viel zu wenige gibt
- Stylus-Steuerung etwas unpräzise
- für ältere Zocker zu einfach

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

Putzig aufgezogene Vergnügungspark-Verwaltung für die Jüngsten mit wenig Abwechslung bei den Minispielen.

Thrillville: Verrückte Achterbahn (PSP)

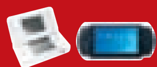
Pro
- reichhaltiges Minispiel-Sortiment
- tolle Achterbahn-Konstruktionen
- spaßiger Mehrspieler-Modus

Contra
- kaum Neuerungen zum Vorgänger
- viele Minispiele aus Teil 1 bekannt
- dünner Simulationsaspekt

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

66 von 100 SPIELSPASS

Kaum Neues im Vergleich zum Vorgänger: simple Aufbau-Simulation mit zahlreichen Geschicklichkeitseinlagen.





PSP Auf einer gar nicht so einsamen Insel gilt es, viele hungrige Mäuler zu stopfen; packt also den Speer aus und geht auf Fischjagd.

Michael Herde
5 von 10

"Geduld bringt Rosen... oder wie war das?"

Wie schade, "Die Sims 2: Gestrandet" hätte ein tolles Spiel für Fans von Reality-Simulationen werden können. Leider hat die DS-Anpassung kaum etwas vom ursprünglichen Spielinhalt übriggelassen, und PSP-Besitzer dürften ebenfalls, wenn auch aus anderen Gründen, an ihre nervlichen Grenzen stoßen. Die Ladezeiten sind ebenso lang wie zahlreich und unterbrechen jeden Spielfluss, der mal kurzzeitig aufkommt. Nicht nur der Wechsel zwischen verschiedenen Arealen macht Schwierigkeiten; auch wer alltäglichen Verrichtungen nachgehen möchte, sollte eine Extraportion Geduld mitbringen. Wenn die PSP mal nicht lädt, dann ruckelt sie, und wenn sie auch das nicht tut, hat sie sich vermutlich aufgehängt. Wie gesagt: schade!

Die Sims 2: Gestrandet

Denken >> Simulation



Ein wunderschöner, sonniger Tag. Ausgelassene junge Leute auf einer luxuriösen Segelyacht. Doch plötzlich: einsetzender Regen, heulender Wind. Schnitt.

Was wie die Szene eines "Lost"-Abklatsches anmutet, ist vielmehr der Beginn der PSP-Version von "Die Sims 2: Gestrandet". Nachdem die Yacht gekentert ist, kommt Euer Sim an einem menschenleeren Strand zu Bewusstsein. Eure Aufgabe ist klar: überleben! Ganz in alter Tradition stehen zunächst die Grundlagen im Mittelpunkt: waschen, essen, schlafen. Auch der Toilettengang wurde natürlich bedacht: Während sich der PSP-Sim verschämt hinter einem hervorgezauberten Vorhang versteckt, hockt sich der DS-Bewohner ungeniert in die Büsche.

Bedauerlicherweise ist dies nicht der einzige Unterschied zwischen DS- und PSP-Fassung. Während Ihr auf der PSP das Gelände frei erkundet und dabei immer wieder Neues entdeckt (nicht zuletzt Eure Yachtkumpanen, die es auf andere Teile der Insel verschlagen hat), kommt die DS-Version nicht in die Gänge. Durch die holprig angepasste Steuerung geht bereits ein gutes Stück des klassischen Sims-Charms verloren; die kaum vorhandenen Möglichkeiten der sozialen Interaktion tun ihr Übriges. Während dem DS-Sim nichts anderes übrigbleibt, als in blindem Gehorsam stumpfsinnige Aufträge anderer Inselbewohner auszuführen, sorgt die PSP mit einer ordentlichen Portion Humor für deutlich mehr Abwechslung: Hier wird gebaggert, gestritten, angehimmelt und bei Bedarf auch geheiratet. Zahlreiche Pläne zur Erstellung von Unterkünften, Einrichtungsgegenständen, Kleidung und mehr befriedigen den Sammeltrieb auch alteingeschworener Fans der "Sims"-Reihe. *jb*

Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Entwickler	>> Electronic Arts, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Lost in Blue 2 (60 von 100 in Ausgabe 8)



Die Sims 2: Gestrandet (PSP)

Pro
- riesiges Inselgelände
- viel Entdeckungspotenzial
- klassisch-schräger Sims-Stil

Contra
- katastrophale Kamerasteuerung
- extreme Ladezeiten
- manchmal träger Spielablauf

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

Inhaltlich tolle Lebenssimulation in Sims-Tradition; leider mit schwerwiegenden technischen Macken.





Die Sims 2: Gestrandet (DS)

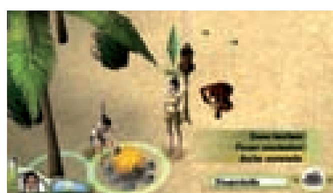
Pro
- Anpassung auf DS-Charakteristika
- halbwegs nett anzuschauen

Contra
- nervige Steuerung mittels Stylus
- kaum Interaktion mit anderen Sims
- extrem träger Spielablauf
- wenig Sims-Charme

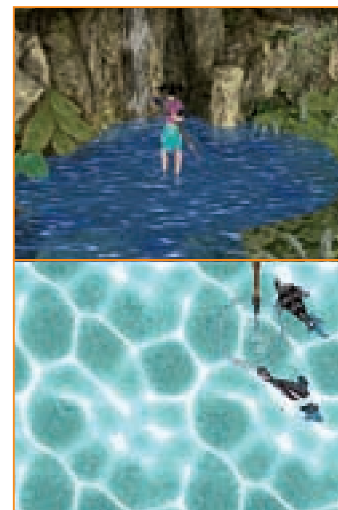
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

46 von 100 SPIELSPASS

Ein Paradebeispiel, wie die DS-spezifische Umsetzung ein ursprünglich tolles Spielkonzept zunichte machen kann.



PSP Wer findet den Logikfehler? PSP-Besitzer werden so etwas öfter erleben.



DS-Faktor

Eine Anpassung an die spezifischen Möglichkeiten des DS ist prinzipiell löblich, in diesem Fall ging sie leider auf Kosten des spielerischen Inhalts. Gesteuert wird Euer Sim ausschließlich über den Stylus; die Richtungstasten dienen lediglich dazu, den sichtbaren Bildausschnitt zu verändern. Damit werden die Entdeckungstouren zu nervtötenden Klick-Eskapaden. Da hilft es auch nicht, wenn man zum Feuermachen ins Mikro pusten darf.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

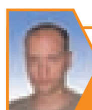
Tactical Strike
Socom U.S. Navy Seals

Denken >> Echtzeit-Strategie

Krisenstimmung in Panama: Rebellen haben den Innenminister und den deutschen Botschafter entführt und stellen Forderungen, auf die unsere Spezialkräfte natürlich nicht eingehen. Statt dessen schicken sie Elitetruppen wie Kommando Spezialkräfte, Navy Seals und Special Air Service, um die Angelegenheit zu klären. Ihr entscheidet Euch für einen der Trupps, rüstet ihn mit Waffen und Upgrades aus und stürmt in die Höhle des Löwen. Es gilt Geiseln zu befreien, Informationen zu sichern und natürlich Terroristen zu überwältigen.

Dazu dirigiert Ihr das vierköpfige Team mit dem Cursor von Deckung zu Deckung, gebt Kommandos wie 'Tür stürmen', 'Verbandskasten benutzen' und den Feuerbefehl – Zielen, Schießen und Nachladen erledigen die Kämpfer eigenständig. Das Team lässt sich zudem in Einzelkämpfer und Duos teilen, um verschanzte Feinde effektiver in die Zange zu nehmen. Wer die neun Einsätze überleben will, muss jeden Schritt genau planen.

Wie der Shooter-Kollege lässt sich "Tactical Strike" auch mit Freunden spielen, Online-Zocker dürfen die Vorgehensweise via Headset absprechen. *oe*



Oliver Ehrle
8 von 10
„Taktik-Hit, aber zu schnell geschafft"

Der knifflige "Tactical Strike" ist die optimale Ergänzung zum turbulenten Online-Shooter: Statt den Feind mit flinken Manövern zu überrennen und einzukreisen, müsst Ihr hier jeden Schritt penibel planen – sonst enden Eure Soldaten schnell im Kugelhagel der Feinde. Zum Glück bietet die komplexe 3D-Umgebung jede Menge Deckung und taktische Optionen. Ihr könnt z.B. einen Raum gleichzeitig durch Türen und Fenster stürmen. Leider ist das Solo-Abenteuer ebenso knapp ausgefallen wie das des Shooter-Vorbilds: Hoffentlich stellt Sony schnell weitere Missionen und mehr Extras zum Download ins Netz.



PSP Schleicht Euch an und nutzt die Deckung: Erst wenn Ihr ausdrücklich den Feuerbefehl gebt, wird geballert.

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Slant Six Games, USA
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Final Fantasy Tactics** (90 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Ages of Empires: The Age of Kings** (80 von 100 in Ausgabe 5)



Socom: Tactical Strike

Pro
- taktische Echtzeit-Gefechte
- komplexes Terrain
- viele Handlungsmöglichkeiten
- praktische Ausrüstung
- umfangreiche Online-Funktionen

Contra
- viel zu kurz

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10



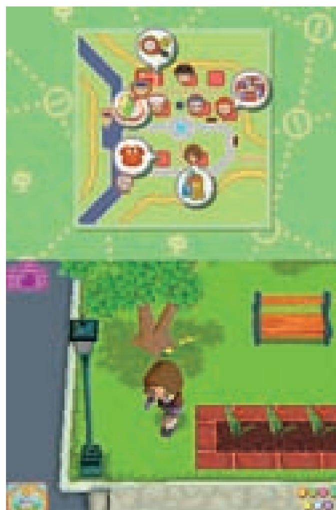
80 von 100 SPIELSPASS

Das Taktik-"Socom" verwickelt Euch in aufregende Gefechte, ist aber nach wenigen Abenden durchgespielt.

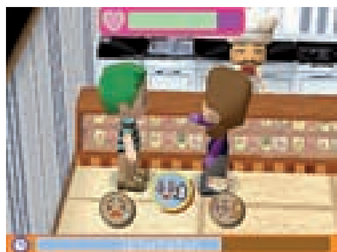
MySims

Denken >> Simulation

Für Fans der "Sims"-Reihe gibt es in diesen Tagen gleich doppelten Nachschub: Neben "Die Sims 2: Gestrandet" (siehe Test links) ist nun auch "MySims" für den Nintendo DS erhältlich. Während aber die Heimkonsolenfassung auf Nintendos Wii viele Freiheiten erlaubt, lässt Euch die DS-Simulation nur wenig Spielraum: Auf recht charmefreie Weise seid Ihr angehalten, wieder etwas Leben ins freudlose Sims-Dorf zu bringen. Um diesem Ziel näher zu kommen, könnt Ihr wahlweise angeln, Racketball spielen, Hawaiikränze flechten oder die chronisch unzufriedenen Touristen aufheitern. Seid Ihr schließlich erschöpft, stopft Ihr Euch bei Konditormeister Charlie mit Kuchen voll oder kauft die (wenigen) Läden leer. *jb*



DS Unterwegs zum Hafen – ein typischer Moment im "MySims"-Alltag.

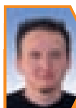


DS Beim Touristen-Aufheitern agiert Ihr mittels der drei eingeblendeten Icons.

DS-Faktor

Der Stylus kommt bei "MySims" vielfach zum Einsatz, die Minispiele wären ohne Touchscreen nicht denkbar. Das Doppelbild hingegen wird nicht optimal genutzt: Die obere Hälfte zeigt wahlweise die Tageszeit oder den relevanten Ausschnitt der Karte; das eigentliche Spielgeschehen findet auf dem unteren Bildschirm statt.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



Michael Herde
4 von 10
"Gesucht: ein unterhaltsames Konzept"

Gesucht, aber leider nicht gefunden: Einen spielerischen Leitfaden konnte ich bei "MySims" auf dem DS trotz größter Anstrengungen nicht ausmachen. Die verschiedenen Aktionen, meist in Form von Minispielen, reihen sich uninspiriert aneinander. Die Lauferei zwischen den verschiedenen Arealen könnte zudem deutlich unterhaltsamer sein, wäre die Umgebung liebevoller gestaltet. Wie gut, dass irgendwann eine Buslinie in Betrieb genommen wird. Die Fahrten kosten zwar Geld, aber davon gibt es in "MySims" sowieso viel zu viel. Wer sehen will, wie man's richtig macht, sollte der deutlich spaßigeren Wii-Fassung den Vorzug geben.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> Electronic Arts, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Die Sims 2: Gestrandet** (60 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	**Die Sims 2: Gestrandet** (46 von 100 in dieser Ausgabe)



MySims

Pro
- süße Präsentation
- unaufdringlicher Sound
- spezielle Ausrichtung auf den DS

Contra
- zäher Spielfluss
- langweilige Minispiele
- kaum soziale Interaktion

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10



49 von 100 SPIELSPASS

Große Klappe, nichts dahinter: Die DS-Version von "MySims" verliert haushoch gegen den Konsolenbruder.

Light the Way
Prism

Denken >> Knobelspiel

Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	>> Morpheme, England
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Exit** (85 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Tetris DS** (88 von 100 in Ausgabe 4)



Prism: Light the Way

Pro
- unverbrauchtes Grundprinzip
- viele Levels und Zufallsgenerator
- gute Mehrspieler-Funktionen

Contra
- spartanische Aufmachung
- Schwierigkeit zieht schnell an
- zwangsläufig wenig Abwechslung

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 3 von 10
Sound: 6 von 10

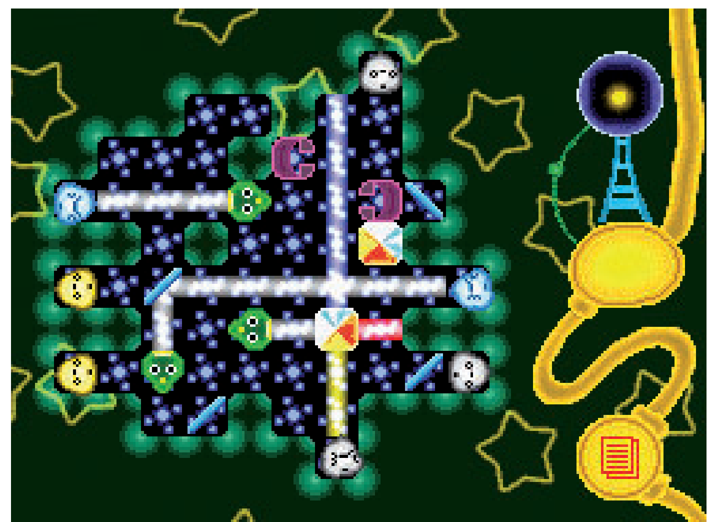
76 von 100 SPIELSPASS

Reizvolle Knobelei, die aus einem einfachen Prinzip eine Menge herausholt, aber schnell schwer wird.



Ignoriert die obskure Hintergrundgeschichte rund um Glowbos und Bulboiden, hinter "Prism: Light the Way" verbirgt sich ein gradliniger Knobler. Eure Aufgabe ist es, die Elemente auf einem Spielfeld so anzuordnen, dass die von grünen Blobs ausgesandten Lichtstrahlen vom am Rand sitzenden anderen Wesen empfangen werden. Anfangs klappt das noch leicht, doch bald müsst Ihr eine Menge Kriterien unter einen Hut bringen: Wände verhindern direkten Sichtkontakt, Verzweigungen splitten den Strahl auf, Prismen und Filterblöcke sorgen für Farbänderungen.

Neben den 120 Standardlevels könnt Ihr gegen die Zeit antreten, explodierende Wesen retten oder per Zufallsgenerator erstellte Aufgaben lösen. Habt Ihr einen Freund zur Hand, tretet Ihr zu zweit gegen- oder miteinander an – bei letzterer Variante wird das Spielfeld doppelt so groß. *us*

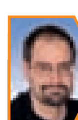


DS: **Je mehr Teile sich im Feld tummeln, desto komplexer wird die Lösung.**

DS-Faktor

Der obere Bildschirm bleibt für Solo-Knobler bis auf irrelevante Statusangaben ungenutzt – spielt Ihr zu zweit, weitet sich der Level je nach Modus auf das zweite Display aus. Die einzelnen Bauteile könnt Ihr zwar auch mit dem Steuerkreuz verschieben, per Stylus geht's aber wesentlich komfortabler und einfacher. Das Mikrofon wird bei "Prism" nicht genutzt.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



Ulrich Steppberger – 8 von 10

"Beim Knobeln geht mir ein Licht auf"

"Prism" ist eine angenehme Überraschung: Auf den ersten Blick wirkt die Lichtleiterei schlicht und einfallslos, doch der Eindruck täuscht – was sich die Entwickler an kniffligen Aufgaben ausgedacht haben, kann sich sehen lassen. Das kurze Tutorial erklärt alle Grundlagen prima und die schnellen Erfolge zu Beginn machen Lust auf mehr. Nur dass schon nach einem Drittel die Gehirnzellen mächtig rauchen, ist happig – aber auch motivierend.

Panzer Tactics DS

Denken >> Runden-Strategie

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Sproing, Österreich
Hersteller	>> 10tacle
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Final Fantasy Tactics** (90 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Advance Wars: Dual Strike** (90 von 100 in Ausgabe 1)



Panzer Tactics DS

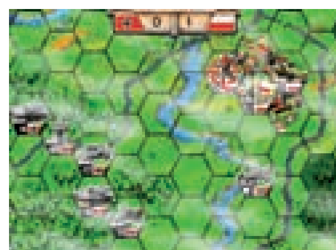
Pro
- vorbildliche Bedienung
- eingängiges Taktik-Prinzip
- historisch aufbereitetes Szenario

Contra
- Überlastung bei großen Armeen
- pixelige Kampfanimationen
- nur ein Speicherplatz

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, online und lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

78 von 100 SPIELSPASS

Hat Suchtpotenzial: "Advance Wars"-Alternative mit ernstem Szenario und einem Übermaß an Einheiten.





DS: **Beim Angriff auf Warschau haben die Nazis leichtes Spiel: Die Kampfvorhersage oben links verrät es. Rechts verlieren polnische Doppeldecker die Lufthoheit.**

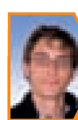


"Panzer Tactics DS" orientiert sich an der kultigen "Panzer General"-Serie für den PC. Wie vor zehn Jahren schiebt Ihr die Einheiten der faschistischen Achsenmächte, der Alliierten oder von Mütterchen Russland über die sechseckigen Spielfelder des Europas von 1939. Drei Kampagnen mit je zehn Missionen und 50 Einheiten pro Partei stehen zur Wahl, um das Schlachtenglück des Zweiten Weltkriegs zu Euren Gunsten zu entscheiden. Wie beim Genre-Primus "Advance Wars" müsst Ihr dabei die Reichweite und Treibstoff-Kapazität Eurer Fahrzeuge bedenken sowie die unterschiedlichen Kampfausrichtungen von Boden-, Wasser-, und Lufteinheiten auf die gegnerischen Kräfte abstimmen. Die einfache Formel: 'Mehr Schaden beim Gegner verursachen als erleiden' wird mit steigender Einheitenzahl und kniffligerer Gegnerplatzierung auf den Missionskarten recht fordernd. Wettereffekte, Kampfanimationen sowie Mehrspieler-Möglichkeiten für abwechselndes lokales oder WiFi-Spiel runden das Strategieepos ab. *mw*

DS-Faktor

Der Einsatz des oberen Bildschirms und die Touchscreen-Steuerung sind vorbildlich. Dass das Mikrofon keine Anwendung findet, fällt im wüsten Kriegstreiben nicht auf. Stattdessen klickt Ihr Euch durch eingängige Ringmenüs und lest auf dem übersichtlichen Infoschirm die Werte von Gelände und Einheitentypen ab.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



Max Wildgruber – 8 von 10

"Hexfeld-Weltkrieg mit kleinen Schwächen"

Wer sich nicht am problematischen Szenario stört, bekommt mit "Panzer Tactics" eine schöne Pontonbrücke für die Wartezeit zum nächsten "Advance Wars". Das grundlegende Stein/Schere/Papier-Prinzip kommt DS-Taktikern sofort vertraut vor. Schade, dass nicht auch das reduzierte Einheitenkonzept mit übernommen wurde. Ab 15 eigenen Kräften beginnt die Truppenschubserei auszuarten, eine Option zur Festlegung kollektiver Marschbefehle hätte hier Abhilfe geschaffen. Das martialische Kartendesign inklusive hübscher Wettereffekte ist gelungen, die Kampfanimationen sind dagegen etwas pixelig. Ein Lob gibt's für die umfangreichen Mehrspieler-Modi.



Dungeons & Dragons: Tactics

Denken >> Runden-Strategie



PSP Im Grabmal eines verfluchten Königs wird Kriegerin Sigurne von den Untoten in die Zange genommen.



Max Wildgruber

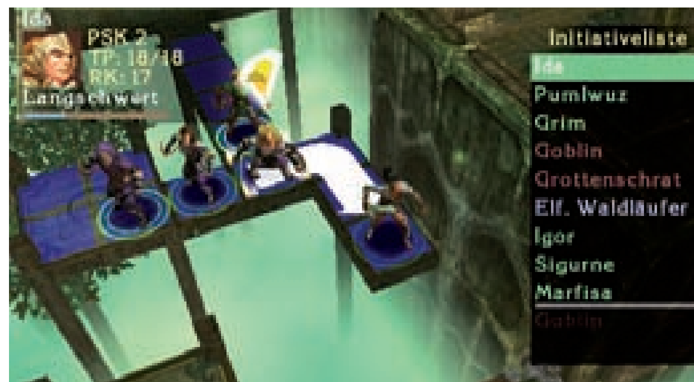
6 von 10

"Dungeon-Baustelle mit Bug-Befall"

"Dungeon and Dragons: Tactics" macht einen ziemlich lieblosen Eindruck. Nicht nur Fehler wie stockende Musik, plötzlich deaktivierte Fackelflammen und ein störrischer Cursor zeugen von zu wenig Zeit bei der Fehlerkorrektur. Auch die hingeschluderten Storysequenzen und die spartanischen Menüs riechen verdächtig nach 'Last Minute'-Panik. Außerdem werden D&D-Novizen ungenügend ins komplexe Regelwerk eingeführt. Fans des Szenarios bekommen so nur einen Schlachtsimulator mit hübscher Umgebungsgrafik.



Das altehrwürdige Regelwerk von "Dungeons and Dragons", seines Zeichens ein Pen & Paper-Rollenspielklassiker, wird mal nicht für ein Genre-kompatibles Videospiel benutzt. Diesmal tragt Ihr mit bis zu sechs Helden rundenbasierte Taktikgefechte im Stil von "Final Fantasy Tactics" aus. Mit selbst erstellten oder vorgefertigten Charakteren werft Ihr Euch alsbald ins Getümmel und regelt auf einer schmucklosen Landkarte die Reisen, Einkäufe und Ausstattung Eures Sextetts. Nach ein paar Dialogbildchen geht's in eines der über 30 Abenteuer. Anfangs jagt Ihr noch harmlose Wolfskrieger oder schleicht Euch durch Grabanlagen, später tretet Ihr mit Beholdern und Drachen gegen die Oberschicht der D&D-Monster an. Je nach Charakterklasse zaubert, schnetzelt oder schießt Ihr Euch Runde um Runde zum Sieg. *mw*



PSP In der luftigen Höhe der elfischen Baumwipfel müssen Eure Fernkämpfer per Schuss auf die Hebel der Klappbrücken den Weg ebnen.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Kuju, England
Hersteller	>> Atari
Zirka-Preis	>> 45 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Final Fantasy Tactics** (90 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**Advance Wars: Dual Strike** (90 von 100 in Ausgabe 1)



Dungeons & Dragons: Tactics

Pro
- basiert auf ausgefeiltem Regelwerk
- nette Umgebungen & Lichteffekte
- opulenter Soundtrack

Contra
- Cursor bleibt öfters hängen
- Musik und Lichteffekte setzen aus
- triste Menüs und Storysequenzen

Multiplayer: nicht vorhanden
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10



62 von 100 SPIELSPASS

Taktische Fantasy-Missionen ohne Feinschliff und Seele. Nur für komplett schmerzfreie D&D-Fans.

Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force 2

Denken >> Kartenspiel



PSP In der Story müsst Ihr die Schulbank drücken und Kameraden besiegen.



Oliver Ehrle

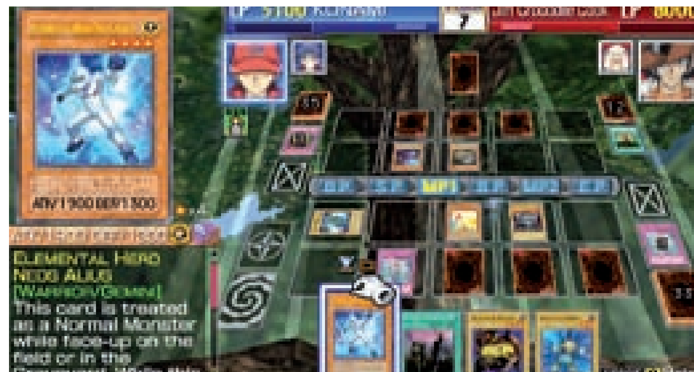
6 von 10

"Keine relevanten Verbesserungen"

Wer den Vorgänger besitzt, braucht "Tag Force 2" nicht unbedingt: Der PS2-Link und dezente Verbesserungen an Story sowie Spielablauf rechtfertigen den Kauf des Nachfolgers kaum. Wer allerdings neu einsteigt, greift zu. Schließlich lassen echte Innovationen auf sich warten: Vom Online-Modus fehlt nach wie vor jede Spur und der Schulalltag ist nicht gerade spannend – ein richtiges Abenteuer könnt Ihr in "Tag Force 2" nicht erleben, es dreht sich weiterhin alles nur ums Sammeln, Sortieren und den Herausforderungsmarathon.



Jetzt noch umfangreicher: In der Handlung mischen neue Figuren aus der zweiten und dritten Anime-Staffel mit, außerdem lassen sich die über 2.500 Karten mit der neuen Download-Funktion in Zukunft erweitern. Am Spielprinzip hat sich dagegen wenig geändert: Ihr duelliert Euch solo oder im Team mit diversen Herausforderern der Story oder Freunden, die Euch per lokalem WiFi-Link fordern – neu ist nur der "Destiny Draw", mit dem angehende Verlierer ins Match zurückfinden. Online-Duelle dürft Ihr nach wie vor nicht austragen. Dafür lassen sich Inhalte mit der PS2-Version tauschen und kleine Verbesserungen entdecken. So kann man z.B. beliebige UMDs einlegen und damit neue Karten aufstöbern – wer hätte gedacht, dass die Discs doch noch nützlich sind. *oe*



PSP Fordert den Koch zum Duell auf dem 3D-Spielfeld: Auf dem breiten PSP-Display gehen die Kartenkämpfe recht übersichtlich über die Bühne.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> 12. Dezember



Alternativen

PSP	**Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force** (54 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**Yu-Gi-Oh! GX: Spirit Caller** (78 von 100 in Ausgabe 8)



Yu-Gi-Oh! GX: Tag Force 2

Pro
- über 2.500 Karten
- übersichtliche Verwaltung
- neue Link- und Spielfunktionen...

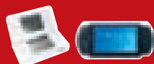
Contra
- ...die aber kaum ins Gewicht fallen
- schwache Computer-Partner
- immer noch keine Online-Matches

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10



57 von 100 SPIELSPASS

Inhaltliches Update des Vorgängers, das spielerisch aber kaum nennenswerte Verbesserungen aufweist.





DS Während Euer Widersacher aufzustehen versucht, lasst Ihr den Stylus rotieren, um mit Rey Mysterio das Geschehen zu dominieren.



PSP Im Royal Rumble geht es mit bis zu sechs Wrestlern ordentlich rund: Kane drängt einen Kontrahenten aus dem Ring, während der Undertaker seinen Finishing Move bei Ric Flair anwendet.

WWE Smackdown vs. Raw 2008

Sport >> Wrestling



Schwierigkeit >> einstellbar	
Entwickler	>> Yuke's, Japan
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

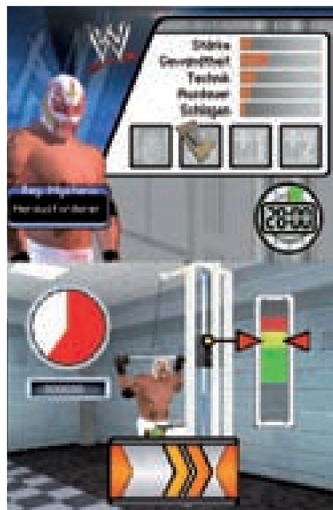


Alternativen

PSP	WWE Smackdown vs. Raw 2007 (86 von 100 in Ausgabe 6)
DS	keine erhältlich

Wrestling auf dem DS, kann das gutgehen? Ja, und zwar auf eine überraschende Art und Weise. Wo das PSP-Update wie im Vorjahr mit umfangreichen Charakter- und anderen Editoren aufwartet und wieder alle erdenklichen Matchvarianten auffährt, konzentriert sich THQ beim Nintendo-Handheld auf die Eigenheiten der Hardware und liefert Schaukämpfe ab, die Ihr ausschließlich per Stylus steuert. Ausgehend von diversen Grundstellungen und Haltegriffen stehen Euch stets drei unterschiedlich starke Angriffe zur Wahl. Tippt mit dem Kritzelstift das gewünschte Manöver an und führt dann die eingeblendete Bewegung aus: Schnelle Kreisbewegungen, Pfeile nachzeichnen und mehr befördern Eure Kontrahenten auf die Matte. Wem das auf Dauer zu wenig ist, der feilt im Karrieremodus an Ruhm und Ehre als Superstar. Ähnlich zur PSP-Version trainiert Ihr hier Euren Kämpfer in verschiedenen Disziplinen. Arbeitet an Eurer Technik und poliert diverse Statuswerte – diesbezüglich bietet das PSP-Ringen allerdings deutlich mehr Tiefgang. Auch im Verlauf eines Matches punktet Sonys Handheld mit mehr Abwechslung als im Vorjahr und gegenüber der DS-Variante: Erstmals stehen acht verschiedene Kampfstile zur Verfügung, wovon jeder Wrestler zwei besitzt. Entscheidet Euch vor den Matches, ob Ihr beispielsweise lieber als Schläger oder als artistischer Highflyer kämpfen wollt, woraus verschiedene Moves resultieren.

Auch neu: ECW-Stars in Tateinheit mit derben Waffenmatches gesellen sich zum Stammkader. *mh*



DS Praktisch: Oben gibt's die Übersichtskarte, unten wird trainiert.

DS-Faktor

Auf dem oberen Bildschirm kontrolliert Ihr lediglich Statuswerte und Verletzungszustand Eures Kämpfers. Würfe und Schläge führt Ihr mit dem Stylus auf dem Touchscreen aus, wo Ihr auch das Geschehen im Ring verfolgt. In typischer Quick-Time-Manier zieht Ihr Kreise, bewegt den Stylus hin und her, um aus Aufgabegriffen freizukommen oder stemmt Gewichte mit dem richtigen Timing. Die Tasten Eures DS bleiben ungenutzt, dasselbe gilt für das Mikrofon.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 

PSP: WWE Smackdown vs. Raw 2008

Pro	+ etliche Spielmodi + umfangreiche Editoren + Karriere-Modus mit vielen Optionen + stimmungsvolles Wrestling-Flair...
Contra	– ...leider ohne Kommentatoren – lange Ladezeiten

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

86 von 100 SPIELSPASS

Gewohnt gutes PSP-Wrestling, das aber in puncto Atmosphäre hinter den Konsolenversionen zurückbleibt.

DS: WWE Smackdown vs. Raw 2008

Pro	+ hervorragende Grafik + stimmiges Ambiente + überraschendes Spielkonzept + gelungene Stylus-Steuerung...
Contra	– ...die bei wenigen Moves versagt – wenig Tiefgang, kaum Optionen

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10

80 von 100 SPIELSPASS

Interessante Umsetzung des Schaukampfthemas, die jedoch auf Dauer zu wenig Tiefgang bietet.

Michael Herde – 8 von 10

"Souverän auf der PSP, innovativ auf dem DS"

Das jährliche Update bietet auf der PSP gewohnt gute Kost, verfeinert mit einigen Weiterentwicklungen. Die Kampfstile sorgen für noch mehr Variation und der Karrieremodus liefert ein dickes Plus an Spieltiefe. Konnte ich im Vorjahr lediglich den Terminplan gestalten und so an meiner Karriere feilen, schule ich meinen Kraftprotz nun in etlichen Disziplinen. Nervig sind die Ladezeiten, auch das Fehlen der Kommentatoren trübt die ansonsten großartige Atmosphäre. Das DS-Debüt überrascht mit seinem Quick-Time-basierten Spielablauf und der für DS-Verhältnisse bombastischen Präsentation. Leider ist die Zeitspanne zur Eingabe mancher Moves sehr knapp. Auch wünsche ich mir nächstes Mal zusätzliche Manöver.





PSP Die Optik der PSP-Fassung schlägt die DS-Version logischerweise um Längen – die Athleten müssen sich kaum hinter ihren Playstation-2-Kollegen verstecken.



DS Abstoß mit Stylus-Drall – so habt Ihr Standards noch nie ausgeführt.

FIFA 08

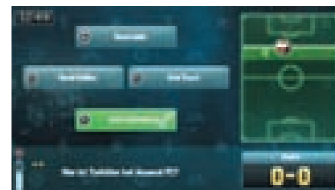
Sport >> Fußball

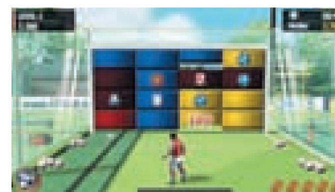
Electronic Arts' dick geschnürtes Fußballpaket kennt fast jeder: Über 12.600 Originalspieler aus 30 Ligen jagen die Pille über den Rasen, Ihr duelliert Euch online (nur PSP), oder spielt den Vereinsmanager. Was aber ist neu im direkten Vergleich mit dem Vorgänger?

Wir beginnen mit der PSP-Fassung: Spielerisch kickt die auf dem gleichen hohen Niveau des Vorjahres – akkurate Steuerung, realistischer Spielablauf, schöne Tore.

Abseits des Platzes freuen wir uns über die Möglichkeit, im Manager-Modus nun auch Trainingseinheiten und Freundschaftsspiele zu absolvieren. Zudem quizzen sich Fußball-Checker in einem zusätzlichen Minispiel über den Platz – doch Vorsicht: Dieses Wissensspiel ist für Profis. In den 'interaktiven Ligen' schließlich zockt Ihr die echten Spieltage Eures Lieblingsclubs nach – cool.

Arcade-Fußball ade: DS-Sportler müssen sich umstellen – 'Mehr Realismus, weniger Tore' heißt die Devise. Zudem können Frei-, Eck- und Strafstöße erstmals via Stylus-Strich auf dem unteren Screen ans Ziel gebracht werden. Hinzu kommt der 'Touch-Run': Ein Mitspieler rennt brav zu dem Punkt, den Ihr auf dem Touchscreen antippt. Bekannt und bewährt sind der ebenso übersichtliche wie nützliche Radar und die komfortabel zu bedienende Wiederholung. *ms*





PSP Minispiel-Duo: Ihr löst Quiz-Fragen (oben) oder spielt Fußball-Squash (unten).



DS Reise in die Vergangenheit: Auf DS regieren auch heute noch die Pixel.

Matthias Schmid
8 von 10
"Viel drin, viel dran – in beiden Versionen"

EA macht vieles richtig mit seiner "FIFA"-Serie. Anstatt sich auf den tollen Verkaufszahlen auszuruhen, peppen sie beide Handheld-Versionen mit neuen Funktionen auf. Auf Sonys Hosentaschenkonsole bestreitet Ihr neuerdings 'interaktive Ligen' – perfekt für echte Fans. Auch das Fußball-Quiz macht Laune, jüngere Spieler werden sich hier aber die Zähne ausbeißen. Spaß hatte ich auch mit dem DS-"FIFA 08": Zuerst den eigenen Fangesang 'einsingen', dann auf dem Platz mit Stylus-Feingefühl Freistöße versenken oder den Elfmeterkiller mimen. Spielerisch machen beide Versionen vieles richtig – an der Ballphysik und den taktischen Einstellungsmöglichkeiten sollte EA aber noch arbeiten. In puncto Lizenz hingegen macht "FIFA" keiner was vor.

DS-Faktor

Electronic Arts' Sportsimulation nutzt den Touchscreen bereits in der dritten Saison für die virtuelle Kamerasteuerung bei Wiederholungen – für perfekte Übersicht sorgt der große Radar. Neu sind die 'Touch Runs' (ordert Eure Kollegen an eine bestimmte Stelle) und Freistöße via Stylus-Wischer. Obendrein grölt Ihr den eigenen Fangesang ins Mikro und legt Tröten und Klatschen drunter – ein Rießenspaß für engagierte Kicker.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Electronic Arts, Kanada
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch (PSP) deutscher Text (DS)
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Pro Evolution Soccer 6** (88 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Pro Evolution Soccer 6** (75 von 100 in Ausgabe 7)

FIFA 08 (DS)

Pro	+ wie immer ein dickes Lizenzpaket + Übersicht dank zweitem Schirm + Touch-Vorteile werden genutzt + mehr Realismus als im Vorjahr...
Contra	– ...dafür weniger fetzige Tore – Manager-Part beschnitten

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

81 von 100 SPIELSPASS

Realistischer als im Vorjahr, aber auch zäher – die DS-spezifischen Neuerungen lohnen aber die Anschaffung allemal.

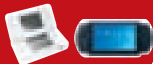
FIFA 08 (PSP)

Pro	+ klasse Spielbarkeit und viele Modi + nette Minigames als Dreingabe + die 'interaktiven Ligen' locken + gute Optik sorgt für Stimmung
Contra	– Neuerungen der PS2-Versopn fehlen ('Be-a-Pro'-Modus, Torwart-Kontrolle)

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

84 von 100 SPIELSPASS

Toller Mobilkick mit allen Lizenzen, sehr guter Spielbarkeit und netten Minigames – ein klasse Paket!





Tony Hawk's Proving Ground

Sport >> Skateboard

Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Vicarious Visions, USA
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Tony Hawk's Project 8 (84 von 100 in Ausgabe 8)
DS	Tony Hawk's American Sk8land (nicht getestet)

Tony Hawk's Proving Ground

Pro
- gelungene Steuerung
- viele fordernde Aufgaben
- ruckfreie und klare Optik
- tolle Online-Anbindung

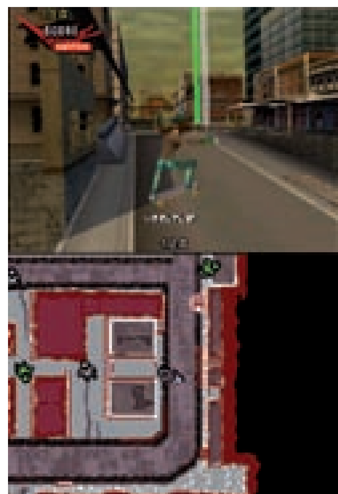
Contra
- kaum echte Neuerungen
- Grafikstil teils sehr abstrakt

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Ausgereiftes und motivierendes Skateboard-Abenteuer, das allerdings seinen Vorgängern sehr ähnelt.

Dieses Jahr tritt der Rollbrettgott Tony Hawk exklusiv auf dem DS an und lädt Euch ein, im "Proving Ground" Eure Künste zu beweisen. Anders als bei den Vorgängern seid Ihr diesmal im Osten der USA unterwegs, weshalb die Grafik etwas düsterer ausfällt. Im Lauf der Geschichte betätigt Ihr Euch als 'Karriere'-Skater (hier stehen Wettbewerbe im Mittelpunkt) oder frönt der 'Hardcore'-Gesinnung (dann spielen gewagte Stunts und Tricks die größere Rolle). Wie immer rollt Ihr durch die 3D-Umgebungen und holt Euch bei Profis und Passanten Aufgaben ab; von der Belohnung kauft Ihr Klamotten und Bauten für den eigenen Skatepark. Wer sein Können online beweisen will, kann auch das: Per Internet-Anbindung duellieren sich bis zu vier Sportler. *us*



DS Praktisch: Die Karte unten hilft bei der Orientierung.



DS Origineller Bonus: die alternative 'GBA'-Kameraperspektive.

DS-Faktor

Während Ihr auf dem oberen Bildschirm skatet, finden unten die Straßenkarte und Anweisungen Platz - nicht spektakulär, aber der Übersicht hilft's. Den Stylus könnt Ihr stecken lassen, denn nur die Spezialtricks werden per Touchscreen ausgeführt und sind auch gut mit dem Daumen aktivierbar. Mit dem Mikro könnt Ihr als Gimmick eigene Soundeffekte aufnehmen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Ulrich Steppberger 8 von 10

"Déjà-vu-Erlebnis auf hohem Niveau"

Der Aha-Effekt bleibt beim neuen "Tony Hawk" aus: Während auf den Konsolen neue Tricks und Elemente für Abwechslung sorgen, bekommt der DS 'nur' eine rundum gelungene Neuauflage der Vorgänger. Klar, das Szenario und die Aufgaben sind anders, aber Steuerung und Spielverlauf erinnern stark an "Downhill Jam" und "American Sk8land". Wer noch nie geskatet hat oder nicht genug davon kriegen kann, der bekommt aber ein tolles Trendsportspiel.

Dave Mirra BMX Challenge

Sport >> BMX

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Left Field, USA
Hersteller	>> Oxygen Games
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Tony Hawk's Project 8 (84 von 100 in Ausgabe 8)
DS	Tony Hawk's Proving Ground (85 von 100 in dieser Ausgabe)

Dave Mirra BMX Challenge

Pro
- viele Levels
- zur Abwechslung kein Skateboard
- eigener Rennmodus wählbar

Contra
- gänzlich ideenfrei
- teils unrealistische Physik
- Tricksystem durchwachsen

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

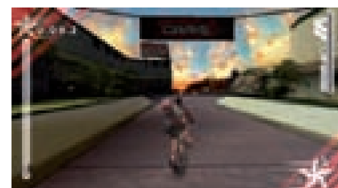
48 von 100 SPIELSPASS

Innovationsarmer "Tony Hawk"-Abklatsch mit Fahrrädern: technisch und spielerisch bestenfalls Durchschnitt.

Es dürfen auch mal zwei Räder sein: Während Tony Hawk mit vier Rollen unter dem Brett auf Tour geht, kommt Bike-Profi Dave Mirra mit der Hälfte aus. Das ist auch schon der größte Unterschied, denn ansonsten orientiert sich die "BMX Challenge" klar an den gängigen Trendsportkonventionen: Radelt durch zahlreiche Levels und zeigt jede Menge Tricks wie Flips über Rampen oder Grinds an Geländern, um Euch für den nächsten Abschnitt zu qualifizieren. Alternativ dürft Ihr zu reinen Wettrennen antreten und durch flotte Pedaltritte um den ersten Platz kämpfen. Natürlich könnt Ihr auch hier neue Klamotten und Räder freischalten sowie mit bis zu vier Spielern gegeneinander ran. *us*



PSP Trick 17: Sucht Euch ein Geländer und führt abwechselnd Sprünge und Grinds aus. Weil dann die Balance fast nie wackelt, sind hohe Punktzahlen garantiert.



PSP Öde Alternative: Auch die Wettrennen fallen wenig spannend aus.



Ulrich Steppberger 4 von 10

"Ein schwacher Trendsport-Klon"

Es gibt erstaunlich wenige Nachahmer der "Tony Hawk"-Serie - und wenn ich "Dave Mirra BMX Challenge" ansehe, ist das auch gut so. Statt eigene Ideen zu verwirklichen, wird schamlos alles nachgeahmt - nur in allen Belangen schwächer. Zwar kann ich wahlweise Rennen fahren, dafür gibt es sonst kaum Möglichkeiten: Stets nur durch Tricks Punkte zu sammeln, ist so altbacken wie monoton - auch wenn viele Levels auf Euch warten. Die Bewegungen Eures Sportlers wirken mechanisch, die Steuerung ist durchwachsen. Optisch wird gerade mal Mittelmaß geboten, immerhin lauscht Ihr halbwegs fetziger Musik. Wer ganz genügsam ist, kann mit "Dave Mirra" trotzdem etwas Spaß haben - aber der Hawkman hat einfach viel mehr drauf.



Tiger Woods

PGA Tour 08

Sport >> Golf



PSP Der Confidence-Balken am oberen Rand spiegelt Euer Selbstvertrauen wieder. Meistert Ihr einen riskanten Schlag, wächst die Zuversicht ins Unermessliche.

Zuversicht – ohne sie stünde selbst ein Tiger Woods nicht da, wo er jetzt ist. Es war also nur eine Frage der Zeit, bis dieses Element auch in die virtuelle Golfwelt Einzug hält. 'Player Confidence' nennt sich das Ganze bei "Tiger Woods PGA Tour 08" und beeinflusst Eure Leistung vor jedem Versuch. Haut Ihr beispielsweise einen besonders weiten Abschlag raus oder platziert sicher auf dem Green, verbessert sich Eure Zielgenauigkeit und es erhöht sich die Schlagweite. Landet Ihr dagegen im tiefen Rough oder schließt mit einem Bogey ab, sinkt sowohl Eure Zuversichtsleiste als auch Eure Leistung beim nächsten Schlag.

Ansonsten muss man Neuerungen eher mit der Lupe suchen: Die auf manchen Konsolen-Fassungen reanimierte Drei-Klick-Steuerung findet sich nicht wieder. Dafür gibt's beim Einputten eine präzisere Hilfestellung als beim Vorgänger. Außerdem müsst Ihr während der Matches ab und zu kleine Minispiele (so genannte 'Mental Games') absolvieren, um Eure virtuellen Nerven im Zaum zu halten. Ansonsten bietet der neueste Ableger gewohnt hohe Kost auf 14 (im Vorgänger waren's noch zwölf) grafisch leicht verbesserten Kursen. Die DS-Version von "PGA Tour 08", bei der Ihr Schwünge mit dem Stylus ausführt, bleibt Deutschland übrigens vorenthalten. Seltsam... *ak*

André Kazmaier
8 von 10
"Kleine Verbesserungen, großes Spiel"

Für Hosentaschengolfer, die auf eine realistische Umsetzung des Rasensports stehen, führt mal wieder kein Weg am neuesten "Tiger Woods" vorbei. Ein dermaßen authentisches Flair (inklusive Kommentatoren-Tipps vor jedem Abschlag) und eine so klasse Spielbarkeit sind nicht selbstverständlich. Kaum überraschend ist dagegen (traurigerweise) der Mangel an Neuerungen. Die innovative 'Spieler-Zuversicht' hat es mir dafür angetan: Da sich jeder Schlag auf Eure Leistung auswirkt, geht Ihr noch motivierter zu Werke. Ein tolles Rundum-Paket für PSP-Golfer!

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Electronic Arts, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett englisch
Termin	>> im Handel

USK frei

Alternativen

PSP	**Everybody's Golf** (81 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Touch Golf** (79 von 100 in Ausgabe 2)

Tiger Woods PGA Tour 08

Pro
- tadellose Spielbarkeit
- 'echtes' PGA-Flair
- gelungenes Zuversichts-Feature
- hübsche Optik

Contra
- wenige spielerische Neuerungen
- Putt-Hilfe gewöhnungsbedürftig

Multiplayer 7 von 10 — 1 bis 2 — lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Die Referenz in Sachen realistisches Golf trumpft mit spärlichen, dafür gelungenen Neuerungen auf.

NBA Live 08

Sport >> Basketball



PSP Oben ein Match, rechts das hochkant gezockte Dribbel-Minispiel.

Es hat sich was geändert auf EAs Basketball-Court: 'Superstar'-Moves und 'X-Factor' sind Features von gestern, die Überlegenheit der NBA-Größen ist aber nach wie vor das Hauptproblem der flotten Ballschubserei. Auch wollen die Männer auf dem Platz nicht immer so, wie Ihr das gerne hättet – so wird aus manch potenziellem Fastbreak ein müder Spaziergang. Wie im letzten Jahr führt Ihr Euer Team durch den ausufernden 'Dynasty'-Modus (inklusive Drafts und Trainingslager) oder nehmt am Allstar-Wochenende teil – auch die Minispiele 'Handles' (Bild) und '2-Ball' sind wieder drin. Neu ist das 'Crown'-Feature: In allen Spielmodi erfüllt Ihr Vorgaben und verbessert so Euren Rang. *ms*



Matthias Schmid
7 von 10
"Nicht gerade realistisch, Spaß ist aber garantiert"

In der NBA wird zwar der beste Basketball der Welt gespielt, 20 erfolgreiche Korbwürfe hintereinander (darunter einige wilde Drei-Punkte-Versuche) seht Ihr aber trotzdem nur einmal in hundert Jahren. Bei meinen "NBA Live 08"-Matches ist mir das aber regelmäßig passiert, denn die Stars treffen fast blind aus schier unmöglichen Positionen (Stichwort: Fadeaway Jump Shot) und dunken sich gerne mal den Weg frei. Das macht auf Anhieb Spaß, eine realistische Simulation dieser Sportart sieht aber anders aus. Hinzu kommen oftmals dämliche Teamkollegen und ein zu niedriger Schwierigkeitsgrad. Dafür überzeugen der dicke Karriere-Modus, die sinnige Buttonbelegung, die schicke Optik und die motivierenden 'Crown'-Aufgaben.

Schwierigkeit >> einfach bis mittel

Entwickler	>> Electronic Arts, Kanada
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK frei

Alternativen

PSP	**NBA Street Showdown** (74 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Mario Slam Basketball** (79 von 100 in Ausgabe 5)

NBA Live 08

Pro
- krachige Dunks und feine Dreier
- 'Crown'-Achievements motivieren
- umfangreicher Karriere-Modus

Contra
- Stars oft nicht zu stoppen
- Tempogegenstöße zu träge
- weit weg von der Realität

Multiplayer 7 von 10 — 1 bis 2 — lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik 7 von 10
Sound 8 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

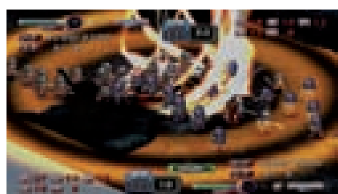
Ballspektakel, das die Offensive zelebriert und die Defensive vernachlässigt – guter Sport, aber kein Hit.



Generation of Chaos

Denken >> Echtzeit-Strategie

Als General in einem Fantasykrieg müsst Ihr im Handheld-Aufguss der PS2-Strategieserie "Generation of Chaos" Eure niedlich gezeichneten Befehlshaber über ein abstraktes Spielfeld ziehen. In unverständlich abgekürzten Menüwüsten baut Ihr Verteidigungsanlagen und rüstet Eure Truppen aus. Trefft Ihr auf eine feindliche Spielfigur, geht's in 30-gegen-30-Mann-Echtzeit-Gefechten zur Sache. Leider ist der Name hier Programm: Chaos pur!



Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> Midas
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Generation of Chaos

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

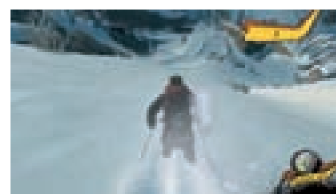
62 von 100 SPIELSPASS

Coole, aber chaotische Massenkämpfe mit vermasseltem Strategieteil.

Freak Out: Extreme Freeride

Sport >> Ski alpin

Obwohl Hersteller Jowood aus Österreich kommt, fehlt "Freak Out" das Gespür für Freestyle-Skisport. Die verschneiten Berge sehen zwar ganz nett aus, dafür mangelt es wegen einer nervigen Kamera an Übersicht. Dazu kommen rudimentäre Tricks, deren Ausführung eher zufällig gelingt, zumal die unpraktische Steuerung nicht das Gefühl vermittelt, tatsächlich die Kontrolle zu haben. Wer sich PSP-Ski anschnallen will, greift besser zu "SSX on Tour".



Schwierigkeit >> schwer	
Hersteller	>> Jowood
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Freak Out: Extreme Freeride

Multiplayer: nicht möglich
1 bis 2: lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

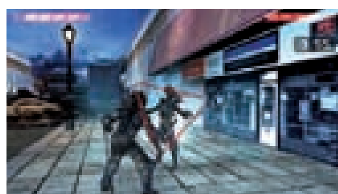
47 von 100 SPIELSPASS

Skisport für Arme: optisch ganz nett, aber voller spielerischer Mängel.

Aliens vs. Predator: Survival of the Fittest

Action >> Third-Person-Shooter

Analog zum neuen Kinofilm kämpft Ihr als Predator wieder einmal gegen die Giger-Aliens. Zahlreiche Predator-Waffen erfreuen den Fan: Ob Tarnung, diverse Sichtmodi, ausfahrbare Armklingen oder Schulterkanone – an alles wurde gedacht. Zwar sind andere Rassen nicht spielbar, dennoch ist "AVP" ein solider Actionspaß ohne große Überraschungen, der hier und da Rätsel einfließen lässt und technisch eine ziemlich gute Figur macht – für Fans also ein Tipp.



Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Hersteller	>> Rebellion, USA
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett Englisch
Termin	>> im Handel



Aliens vs. Predator

Multiplayer: 5 von 10
1 bis 2: lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

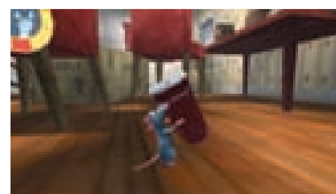
69 von 100 SPIELSPASS

Spielerisch solide Action, vorzugsweise für Fans von Aliens & Predator.

Ratatouille

Reaktion >> Jump'n'Run

Das PSP-Jump'n'Run erzählt die Geschichte des Pixar-Animationsfilms nicht nach, sondern wartet mit einer eigenständigen Story auf. Ihr rennt, hüpft, klettert und schwimmt durch 30 verschiedene Levels. Dabei turnt Ihr durch Wohnzimmer, Gärten und über Hausdächer. Unterwegs mischt Ihr allerlei Getier wie Schnecken und Käfer auf. Im Mehrspieler-Modus liefert Ihr Euch gegen einen Freund mäßig spannende Rennen oder sammelt möglichst viel Käse.



Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Ratatouille

Multiplayer: 5 von 10
1 bis 2: lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

Nette Hüpferei mit sympathischen Darstellern und drögen Kämpfen.

Jackass – The Game

Reaktion >> Geschicklichkeit

Wer sich schon immer mal als grenzdebiler Knallkopf mit destruktiven Tendenzen fühlen wollte, der ist bei "Jackass" richtig. Die Chaotentruppe von MTV tritt auf der PSP in rund 30 Minidisziplinen an, die eins gemeinsam haben: Die Grundidee ist meistens nicht sonderlich originell, aber die Inszenierung stimmt – Ihr fühlt Euch beinahe wie in der Fernsehserie. Davon lebt "Jackass -The Game", Fans der Vorlage werden großartig bedient.



Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Hersteller	>> Empire
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Jackass – The Game

Multiplayer: 7 von 10
1 bis 4: lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

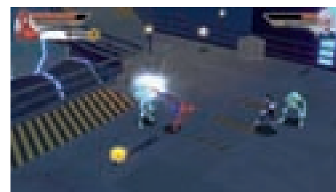
65 von 100 SPIELSPASS

Durchgeknallte und geschmacklose Minispielsammlung – Ziel erfüllt.

Spider-Man: Freund oder Feind

Action >> Action-Adventure

Auf Sonys Mobilkonsole sieht das Abenteuer des Spinnenmanns zwar hübscher aus, dafür haben die Entwickler kräftig an Ideen gespart. Ihr latscht mit Eurem Teamkollegen durch die Gegend, vermöbelt immer gleiche Gegner und drückt manchmal Schalter – das war's dann auch. Dank netter Optik und eingängiger Steuerung macht's kurzzeitig Spaß, auf Dauer fehlt aber die Abwechslung – Rivalen wie die "Untold Legends" bieten deutlich mehr.



Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Spider-Man: Freund o. Feind

Multiplayer: 6 von 10
1 bis 2: lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

56 von 100 SPIELSPASS

Solide Cartoon-Klopperei, die aber kaum Spannung bietet.

Chronos Twin

Reaktion >> Jump'n'Shoot

Euren Helden gibt's zweimal: Ihr hüpft und ballert Euch auf beiden Bildschirmen gleichzeitig durch – in der Gegenwart und der Vergangenheit. Dabei müsst Ihr darauf achten, dass Euch in keiner Epoche Schaden zugefügt wird oder Ihr in einen Abgrund fallt. Dieser Einfall ist mal etwas Neues, mittelmäßige Grafik und unnötig komplizierte Stellen bremsen den Spielspaß aber wieder.



Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Hersteller	>> Oxygen
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6


Chronos Twin

Multiplayer	nicht möglich	
Grafik	5 von 10	
Sound	5 von 10	

64 von 100 SPIELSPASS

Ballerlastige, teils zu konfuse Hüpferei mit origineller Grundidee.

Honeycomb Beat

Denken >> Knobelspiel

Auf Spielfeldern voller Waben färbt Ihr Muster ein, indem Ihr einzelne Sechsecke antippt – allerdings werden auch die angrenzenden Bereiche verändert. Dadurch ergeben sich anspruchsvolle Aufgaben, die schnell arg kompliziert werden; für die unbeschwerte Knobelei zwischendurch ist's zu knackig. Nur was für Grübelprofis, zumal die Präsentation nüchtern ausfällt.



Schwierigkeit >> schwer	
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK frei


Honeycomb Beat

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	3 von 10
Sound	4 von 10

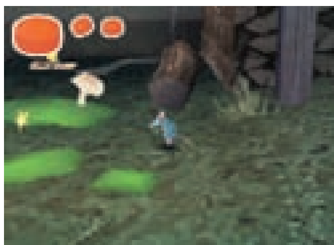
56 von 100 SPIELSPASS

Knifflige Rätselei für Könner, leider etwas trocken und kompliziert.

Ratatouille

Reaktion >> Jump'n'Run

Schon der PSP-Ableger ist mit seinen sechs Stunden kein Mammutwerk, doch das DS-"Ratatouille" unterbietet das noch – nach drei bis vier Stunden ist Schluss. Unterhalten werdet Ihr während dieser Zeit ordentlich: Ihr hüpft durch etwas pixelige 3D-Levels und sucht nach Zutaten für Linguinis Rezepte. Diese verkocht Ihr anschließend in spaßigen "Cooking Mama"-Einlagen.



Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK frei


Ratatouille

Multiplayer	6 von 10
1 bis 4	lokal, ein Modul für alle
Grafik	5 von 10
Sound	5 von 10

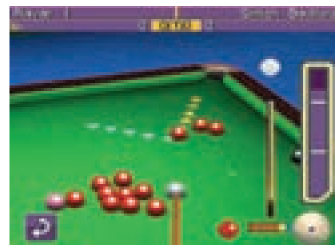
58 von 100 SPIELSPASS

Spaßiges, aber viel zu kurzes Rattenabenteuer mit witzigen Kocheinlagen.

World Snooker Championship 2007-08

Sport >> Snooker

Wer die Snooker-Regeln nicht genau beherrscht, braucht sein Glück mit der DS-Umsetzung erst gar nicht zu versuchen. Ihr spielt entweder eine schnelle Partie, nehmt an einem Turnier teil oder verbessert Euer Können in den englischen Tutorials. Wer unbedingt ein Snooker für die Hosentasche braucht, holt sich lieber Segas "World Snooker Challenge 2007" für die PSP.



Schwierigkeit >> hoch	
Hersteller	>> Koch Media
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel

USK frei


World Snooker Championship

Multiplayer	5 von 10
1 bis 2	lokal, ein Modul für alle
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

53 von 100 SPIELSPASS

Snooker-Spiel mit realistischer Ballphysik – Einsteiger sind überfordert.

Spider-Man: Freund oder Feind

Action >> Action-Adventure

Der DS-Ausflug von Peter Parker hat mehr zu bieten, denn durch den Doppelbildschirm fallen die Levelstrukturen etwas gewitzter aus. Außerdem ist der zweite Charakter nicht nur Staffage, sondern wird auch zur Lösung eines Rätsels benötigt. Dazu kommen ein paar Touchscreen-Minispiele – somit wird das Abenteuer zwar nicht zum großen Hit, ist aber besser als die PSP-Fassung.



Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12


Spider-Man: Freund o. Feind

Multiplayer	5 von 10
1 bis 2	lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik	6 von 10
Sound	5 von 10

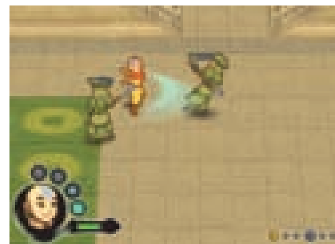
59 von 100 SPIELSPASS

Harmloses, aber ordentliches Prügel-Abenteuer für Comic-Fans.

Avatar: Die Erde brennt

Action >> Action-Adventure

Fans von Aang und seinen Freunden werden gut bedient: Die actionlastigen Abenteuer des Zeichentrickstars gefallen mit einem eingängigen Kampfsystem, das allerdings nicht ganz ohne Macken auskommt. Die stilvolle Cartoon-Optik bringt die TV-Vorlage gelungen ins Handheldformat, am großen Manko ändert das aber nichts: Der Umfang ist ausgesprochen mickrig.



Schwierigkeit >> mittel	
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 6


Avatar: Die Erde brennt

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

Gelungene Umsetzung des TV-Abenteuers, allerdings sehr kurz.



TOP 20

An dieser Stelle präsentieren wir für jedes Genre die 20 besten PSP- und DS-Spiele – basierend auf den Wertungen der vergangenen Ausgaben. Wie lange ein Spiel in den Bestenlisten bleibt, hängt vom Erscheinungsdatum ab: Im Jahr 2010 macht es wenig Sinn, eine Neuheit vom Dezember 2005 zu listen. Insofern verbannen wir gelegentlich ältere Spiele.

Sport

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Virtua Tennis 3	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 8
Virtua Tennis World Tour	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 1
Pro Evolution Soccer 6	PSP	Konami	Fußball	88	Ausgabe 6
NHL 07	PSP	Electronic Arts	Eishockey	86	Ausgabe 5
WWE Smackdown vs. Raw 2008 NEU	PSP	THQ	Wrestling	86	Ausgabe 10
Tony Hawk's Underground 2 Remix	PSP	Activision	Skateboard	85	Ausgabe 1
Tony Hawk's Proving Ground NEU	DS	Activision	Skateboard	85	Ausgabe 10
Tony Hawk's Project 8	PSP	Activision	Skateboard	84	Ausgabe 8
FIFA 08 NEU	PSP	Electronic Arts	Fußball	84	Ausgabe 10
Tiger Woods PGA Tour 08 NEU	PSP	Electronic Arts	Golf	82	Ausgabe 10
UEFA Champions League 06-07	PSP	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 8
FIFA 07	DS	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 6
Everybody's Golf	PSP	Sony	Golf	81	Ausgabe 1
NBA Live 07	PSP	Electronic Arts	Basketball	81	Ausgabe 5
Madden NFL 08	PSP	Electronic Arts	American Football	81	Ausgabe 9
WWE Smackdown vs. Raw 2008 NEU	DS	THQ	Wrestling	80	Ausgabe 10
SSX on Tour	PSP	Electronic Arts	Snowboard	80	Ausgabe 2
Fight Night Round 3	PSP	Electronic Arts	Boxen	79	Ausgabe 4
Touch Golf	DS	Nintendo	Golf	79	Ausgabe 2
Mario Slam Basketball	DS	Nintendo	Basketball	79	Ausgabe 5

Denken

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Advance Wars: Dual Strike	DS	Nintendo	Runden-Strategie	90	Ausgabe 1
Final Fantasy Tactics: War of the Lions	PSP	Sqare-Enix	Runden-Strategie	90	Ausgabe 9
Nintendogs	DS	Nintendo	Simulation	88	Ausgabe 1
Tetris DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	88	Ausgabe 4
Animal Crossing: Wild World	DS	Nintendo	Simulation	87	Ausgabe 4
Anno 1701	DS	Buena Vista	Aufbau-Strategie	85	Ausgabe 8
Puzzle League DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	85	Ausgabe 9
Exit	PSP	Taito	Knobelspiel	85	Ausgabe 3
Lumines 2	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	84	Ausgabe 6
Lumines	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	83	Ausgabe 1
Field Commander	PSP	Ubisoft	Runden-Strategie	83	Ausgabe 5
Lemmings	PSP	Sony	Knobelspiel	82	Ausgabe 3
Metal Gear Acid 2	PSP	Konami	Runden-Strategie	82	Ausgabe 4
Picross DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	81	Ausgabe 8
Crush	PSP	Sega	Knobelspiel	80	Ausgabe 8
Metal Gear Acid	PSP	Konami	Runden-Strategie	80	Ausgabe 1
Die Sims 2: Haustiere	PSP	Electronic Arts	Simulation	80	Ausgabe 6
Age of Empires: The Age of Kings	DS	THQ	Runden-Strategie	80	Ausgabe 5
Socom: Tactical Strike NEU	PSP	Sony	Echtzeit-Strategie	80	Ausgabe 10
Worms: Open Warfare 2	PSP	THQ	Runden-Strategie	79	Ausgabe 9

Reaktion

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
New Super Mario Bros.	DS	Nintendo	Jump'n'Run	92	Ausgabe 5
LocoRoco	PSP	Sony	Geschicklichkeit	90	Ausgabe 5
Sonic Rush Adventure	DS	Sega	Jump'n'Run	87	Ausgabe 9
Yoshi's Island DS	DS	Nintendo	Jump'n'Run	86	Ausgabe 6
Daxter	PSP	Sony	Jump'n'Run	86	Ausgabe 4
Sega Mega Drive Collection	PSP	Sega	Spielesammlung	86	Ausgabe 6
Sonic Rush	DS	Sega	Jump'n'Run	85	Ausgabe 2
Gottlieb Pinball Classics	PSP	System 3	Pinball	84	Ausgabe 3
Ultimate Ghosts'n Goblins	PSP	Capcom	Jump'n'Shoot	84	Ausgabe 5
Mega Man Powered-Up	PSP	Capcom	Jump'n'Run	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Reloaded	PSP	Capcom	Spielesammlung	83	Ausgabe 6
Me & My Katamari	PSP	Namco	Geschicklichkeit	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Remixed	PSP	Capcom	Spielesammlung	82	Ausgabe 5
Mega Man ZX	DS	Capcom	Jump'n'Run	81	Ausgabe 6
Elite Beat Agents	DS	Nintendo	Musikspiel	80	Ausgabe 9
Drawn to Life: Mal-Held sein	DS	THQ	Jump'n'Run	80	Ausgabe 9
Mario Party DS NEU	DS	Nintendo	Partyspiel	80	Ausgabe 10
Mega Man X: Maverick Hunter	PSP	Capcom	Jump'n'Run	80	Ausgabe 3
Trauma Center: Under the Knife	DS	Atlus	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3
The Rub Rabbits	PSP	Sega	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3

Rennspiele

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Mario Kart DS	DS	Nintendo	Fun-Racer	91	Ausgabe 2
Ridge Racer 2	PSP	Namco	Arcade	91	Ausgabe 5
Ridge Racer	PSP	Namco	Arcade	90	Ausgabe 1
Burnout Legends	PSP	Electronic Arts	Arcade	90	Ausgabe 1
DTM Race Driver 3 Challenge	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 7
DTM Race Driver 2	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 1
Wipeout Pulse NEU	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 10
Wipeout Pure	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 1
Burnout Dominator	PSP	Electronic Arts	Arcade	85	Ausgabe 8
Out Run 2006: Coast 2 Coast	PSP	Sony	Arcade	85	Ausgabe 3
WRC	PSP	Sony	Simulation	84	Ausgabe 2
DTM Race Driver 3: Create & Race	DS	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 9
Test Drive Unlimited	PSP	Atari	Simulation	83	Ausgabe 7
Colin McRae Rally 2005 plus	PSP	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 1
Need for Speed Carbon: Own the City	PSP	Electronic Arts	Arcade	82	Ausgabe 6
L.A. Rush	PSP	Midway	Arcade	81	Ausgabe 6
Midnight Club 3: DUB Edition	PSP	Take 2	Arcade	80	Ausgabe 1
Need for Speed: Underground Rivals	PSP	Electronic Arts	Arcade	78	Ausgabe 1
Juiced 2: Hot Import Nights NEU	PSP	THQ	Arcade	78	Ausgabe 5
Sega Rally	PSP	Sega	Arcade	77	Ausgabe 9

Action

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Tekken: Dark Resurrection	PSP	Namco	Beat'em-Up	90	Ausgabe 5
Socom: Fireteam Bravo 2	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	87	Ausgabe 8
Power Stone Collection	PSP	Capcom	Beat'em-Up	86	Ausgabe 6
Metal Slug Anthology	PSP	Atari/Ignition	Jump'n'Shoot	85	Ausgabe 7
Mortal Kombat Unchained	PSP	Midway	Beat'em-Up	85	Ausgabe 6
Street Fighter Alpha 3 Max	PSP	Capcom	Beat'em-Up	85	Ausgabe 3
Syphon Filter: Dark Mirror	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	85	Ausgabe 4
Gradius Collection	PSP	Konami	Shoot'em-Up	85	Ausgabe 5
Metroid Prime Hunters	DS	Nintendo	Action-Adventure	85	Ausgabe 4
Ace Combat X	PSP	Bandai-Namco	Flugsimulation	84	Ausgabe 6
Ratchet & Clank: Size Matters	PSP	Sony	Jump'n'Run	83	Ausgabe 8
Star Wars: Lethal Alliance	PSP	Ubisoft	Third-Person-Shooter	83	Ausgabe 6
Star Wars: Lethal Alliance	DS	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 6
Twisted Metal: Head-On	PSP	Sony	Vehikel-Shooter	80	Ausgabe 2
Def Jam Fight for NY: Takeover	PSP	Electronic Arts	Beat'em-Up	80	Ausgabe 5
Viewtiful Joe: Double Trouble	DS	Capcom	Beat'em-Up	79	Ausgabe 3
Killzone: Liberation	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	78	Ausgabe 6
Naruto Ultimate Ninja Heroes	PSP	Bandai-Namco	Beat'em-Up	78	Ausgabe 9
Guilty Gear Judgment	PSP	THQ	Beat'em-Up	78	Ausgabe 9
Ultimate Spider-Man	DS	Activision	Action-Adventure	78	Ausgabe 2

Abenteuer

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS	Nintendo	Action-Adventure	93	Ausgabe 9
GTA: Vice City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	92	Ausgabe 6
GTA: Liberty City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	91	Ausgabe 2
Mario & Luigi: Partners in Time	PSP	Nintendo	Action-Rollenspiel	91	Ausgabe 3
Castlevania: Dawn of Sorrow	DS	Konami	Action-Adventure	90	Ausgabe 1
Metal Gear Solid: Portable Ops	PSP	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
Castlevania: Portrait of Ruin	DS	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
Pokémon: Diamant- & Perl-Edition	DS	Nintendo	Rollenspiel	86	Ausgabe 9
Tomb Raider: Anniversary	PSP	Eidos	Action-Adventure	85	Ausgabe 9
Resident Evil: Deadly Silence	DS	Capcom	Action-Adventure	85	Ausgabe 3
Final Fantasy 3	DS	Square-Enix	Rollenspiel	84	Ausgabe 7
Castlevania: The Dracula X Chronicles NEU	PSP	Konami	Action-Adventure	84	Ausgabe 10
Prince of Persia: Rival Swords	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	84	Ausgabe 8
Monster Hunter Freedom 2	PSP	Capcom	Action-Rollenspiel	83	Ausgabe 9
Tales of Eternia	PSP	Ubisoft	Rollenspiel	82	Ausgabe 2
Prince of Persia Revelations	PSP	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 3
Sid Meier's Pirates!	PSP	Take 2	Action-Adventure	81	Ausgabe 7
Silent Hill Origins NEU	PSP	Konami	Action-Adventure	80	Ausgabe 10
Undercover: Doppeltes Spiel	DS	dtp	Grafik-Adventure	79	Ausgabe 9
Phoenix Wright: Ace Attorney	DS	Capcom	Grafik-Adventure	79	Ausgabe 3

Fragen und Antworten!

Service >>



SEITE 68

THEMEN MANAGER

Die Menüs der PSP sind Euch zu langweilig? Wir zeigen, wie Ihr sie wesentlich verschönern könnt.







PORTRÄT: WARIO

SEITE 71

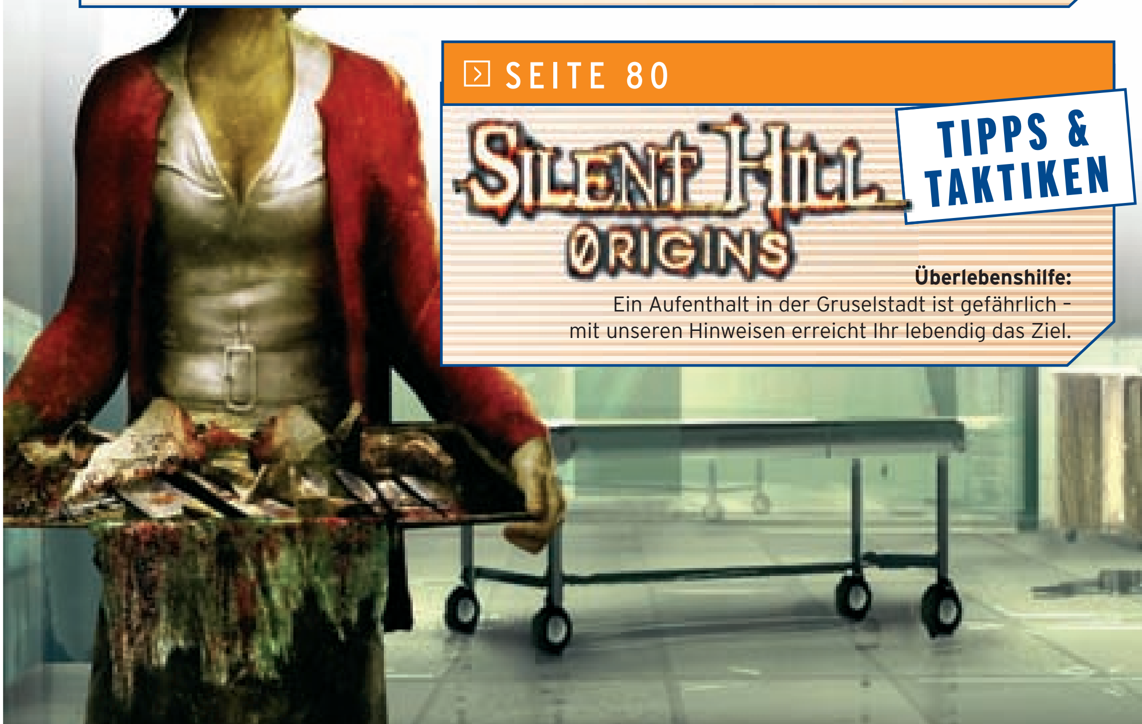
SEITE 78

THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass

ÜBERLEBEN AUF HOHER SEE

Link auf großer Fahrt: Mit unseren Tipps und Kniffen umschifft Ihr (fast) alle Gefahren, die der Spitzohrheld auf den Weltmeeren erwarten. Außerdem erklären wir, wie Ihr bei Mehrspieler-Partien die Nase vorn habt.

SEITE 80



SILENT HILL ORIGINS

TIPPS & TAKTIKEN

Überlebenshilfe: Ein Aufenthalt in der Gruselstadt ist gefährlich – mit unseren Hinweisen erreicht Ihr lebendig das Ziel.

Alle Tipps in dieser Ausgabe >>

Leseführung >>

Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen und über Hintergründe des Spiele-Business informieren. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Abenteuers? Kein Problem. Wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern oder wissen, wie Ihr wichtige Peripherie sinnvoll nutzt? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Wallbergstr. 10
86415 Mering

E-Mail: service@mobile-gamers.de

Know how >>





Individueller Style für die PSP

Schluss mit der Benutzeroberfläche von der Stange: Jetzt dürft Ihr die Optik der Cross-Media-Bar selbst gestalten.

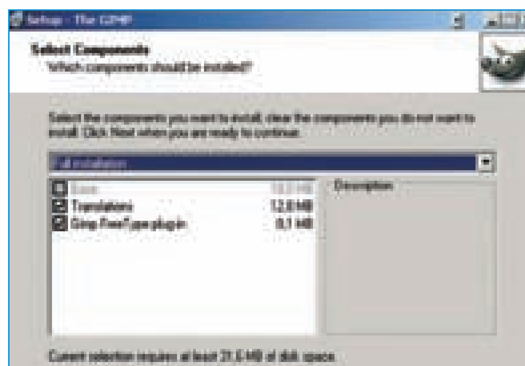
Bislang konnten PSP-Gamer die Benutzeroberfläche ihres Handhelds nur mit Hintergrundbild und einem Dutzend Farbvarianten variieren, doch jetzt kommt Abwechslung ins Spiel. Seit der Firmware-Version 3.70 dürft Ihr allerlei Designs auf den Memstick laden und so die Elemente der Menüs individuell ändern. Das gelingt nicht nur mit vorgegebenen Designs von der Playstation-Homepage, sondern auch mit beliebigen Grafiken: Mit Sonys "Custom Theme Converter" und kostenloser Bildbearbeitungssoftware erstellt Ihr Eure eigenen Designs. *oe*

Internet-Adressen >>

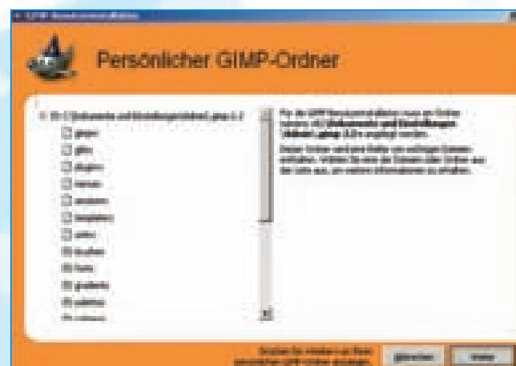
Angebot	Link
Custom Theme Converter	www.jp.playstation.com/psp/dl/tool/data/Custom_Theme.zip
Sony-Themen zum Ausprobieren	de.playstation.com/psp/
Gimp	www.gimp.org

1 Installiert die Software

Den "Custom Theme Converter" gibt es bislang (Stand: Mitte November) nur auf der japanischen Playstation-Homepage; zum Glück besitzt das PC-Werkzeug eine leicht verständliche, englische Benutzerführung. Nutzt den Direktlink aus unseren Internet-Adressen und öffnet das gepackte Zip-Archiv – der "Custom Theme Converter" lässt sich direkt starten, eine Installation ist nicht nötig. Anders verhält es sich mit der kostenfreien Bildbearbeitungssoftware "Gimp": Folgt auf der Homepage den Download-Links für die Windows-Version und ladet das "GTK+2 Runtime Enviroment" sowie die "Gimp"-Installationsdatei auf Eure Festplatte. Beide Programme müsst Ihr installieren, damit "Gimp" problemlos läuft. Folgt den entsprechenden Anweisungen und nutzt die vorgegebenen Einstellungen. Anschließend startet Ihr "Gimp", um die Benutzerinstallation zu vervollständigen. Auch dabei verwendet Ihr die bereits definierten Einstellungen, spezielle Änderungen sind zum Glück nicht nötig.



Benötigt rund 32 MB Festplattenspeicher: Installiert die Bildbearbeitungssoftware "Gimp" mit allen Erweiterungen.



Wählt die vorgegebenen Einstellungen: Nach dem ersten Start von "Gimp" gelangt Ihr in die Benutzerinstallation.

2 Erstellt die Grafiken

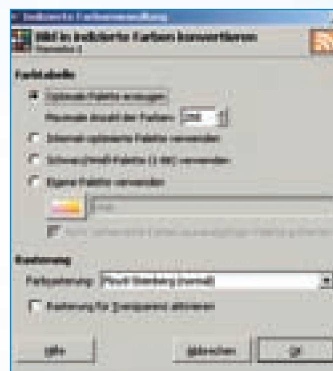


Ihr könnt auch Grafikelemente aus Internet oder vom PC-Desktop stibitzen. Mit der 'Druck'-Taste kopiert Ihr den Bildschirminhalt in den Zwischenspeicher.

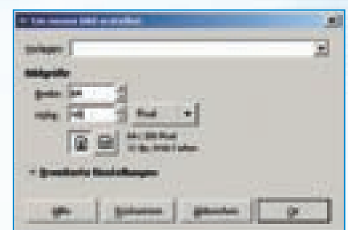
Bevor Ihr ein neues Design arrangiert, müsst Ihr erstmal die Grafiken basteln. Startet "Gimp" und klickt auf 'Datei' und 'Neu', um ein frisches Bild zu öffnen. Im neuen Fenster bestimmt Ihr die Pixelgröße: Die verschiedenen Elemente der PSP-Oberfläche erfordern individuelle Abmessungen, die großen Kategorie-Icons (z.B. für 'Musik', 'Video' und 'Spiel') sind 64x48 Pixel groß, das Wallpaper im Hintergrund besitzt dagegen die volle Bildschirmauflösung der PSP von 480x272 Pixel – studiert unsere Tabelle unten und gebt die erforderlichen Pixel-Abmessungen ein. Bestätigt mit 'OK' und malt das Icon mit den Werkzeugen der Bildbearbeitungssoftware. Künstler erstellen eigene Grafiken, natürlich könnt Ihr auch Smilies und Buttons aus dem Internet einfügen oder Elemente selbst geknipster Fotos nutzen – Eurer Kreativität sind kaum Grenzen gesetzt. Nachdem Ihr das Werk vollendet habt, klickt Ihr im Menü 'Bild' auf 'Modus'. Die beiden BMP-Wallpaper stellt Ihr auf 'RGB', bei allen Icons müsst Ihr dagegen die Option 'Indiziert' wählen – wählt im neuen Fenster 'Optionale Palette erzeugen', '255' Farben und bestätigt mit 'OK'. Abschließend speichert Ihr das Grafikelement: Klickt auf 'Datei', dann 'Speichern unter' und gebt im folgenden Fenster oben den Dateinamen an – die Wallpapers speichert Ihr mit der Endung '.BMP', alle Icons dagegen mit der Dateierweiterung '.PNG'. Falls die Fehlermeldung "Bild kennt keine Ebenen" erscheint, klickt Ihr auf 'Exportieren' – ein Fenster weiter schließt Ihr den Speichervorgang mit den jeweiligen Standardeinstellungen ab.

Die Einstellungen der Grafikelemente

Art	Größe	Bild-Modus	Dateiformat
Kategorie-Icon	64x48 Pixel	Indiziert	PNG
First-Level-Icon	48x48 Pixel	Indiziert	PNG
Second-Level-Icon	32x32 Pixel	Indiziert	PNG
Wallpaper	480x272 Pixel	RGB	BMP
Preview-Icon	16x16 Pixel	Indiziert	PNG
Preview-Bild	300x170 Pixel	RGB	BMP



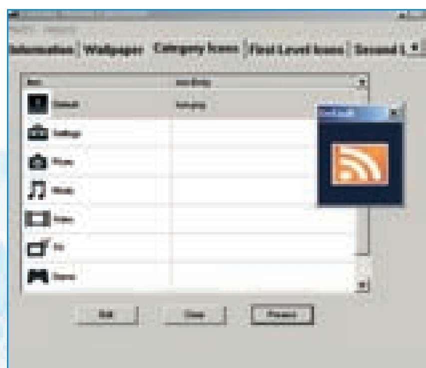
Bei Icons müsst Ihr abschließend in den Grafikmodus 'Indiziert' wechseln. Erzeugt eine Palette mit 255 Farben.



Erstellt ein neues Bild und gebt dabei die entsprechenden Pixelabmessungen aus unserer Tabelle an.

3 Arrangiert Euer Design

Für ein neues Design müsst Ihr nicht alle Grafiken neu basteln, Ihr dürft auch Standard-Icons übernehmen. Zumindest benötigt Ihr ein Wallpaper und das Preview-Icon sowie -Bild für die Design-Vorschau. Nachdem Ihr alle Grafiken erstellt habt, startet Ihr den "Custom Theme Converter". Das Werkzeug besitzt sechs Kärtchen, die Ihr der Reihe nach ausfüllt. Ihr beginnt mit dem Kärtchen 'Information': Tragt einen Titel (z.B. "Mobile Gamer"), eine beliebige Kennung (Zahlen und Buchstaben) und die Versionsnummer ein (z.B. "1"). Anschließend wechselt Ihr zum Kärtchen 'Wallpaper' und wählt mit dem Klick auf das Ordnersymbol Euer Hintergrundbild. Unter 'Category Icons', 'First Level Icons' und 'Second Level Icons' dürft Ihr nun alle Menüelemente einsetzen. Bei den untergeordneten Icons lassen sich auch 'Focus'-Varianten einsetzen, mit denen der gewählte Menüpunkt optisch variiert wird – bei den Standard-Icons handelt es sich um einen leuchtenden Schein. Zuletzt klickt Ihr auf 'Others': Hier tragt Ihr Preview-Icon, Preview-Bild und die gewünschte Themenfarbe ein. Speichert Euer neues Design nun mit 'File' und dann 'Export'.



So bereitet Ihr Eure Ideen für die PSP vor: Unter 'Design-Einstellungen' lassen sich die Themen verwalten.

4 Probiert es aus!



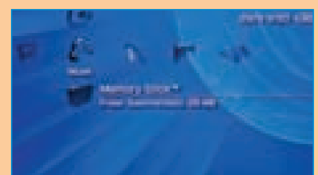
Euer Entwurf auf der PSP: Unter 'Design-Einstellungen' lassen sich die Themen verwalten.

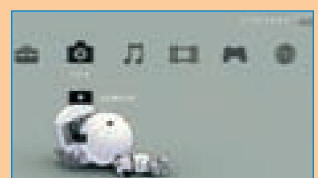
Euer Design wird als PTF-Datei gespeichert, die Ihr anschließend auf den Memstick Eures Sony-Handhelds kopiert. Platziert sie unter 'PSP' im Ordner 'THEME'. Jetzt findet Ihr die Datei in der Cross-Media-Bar: Klickt unter 'Einstellungen' auf 'Design-Einstellungen' und wählt unter 'Design' Euer selbst erstelltes Grafik-Arrangement. Seid aber nicht überrascht, wenn Euer Entwurf noch nicht optimal ist: Erst auf dem PSP-Bildschirm lässt sich herausfinden, ob sich Icons gut vom Hintergrund abheben oder ob selbiger am rechten Fleck steht – schließlich lässt sich das Wallpaper auch mit Menürahmen und Ähnlichem gestalten, die koordiniert werden wollen.

Unser Fazit

Mit dem "Custom Theme Converter" sowie "Gimp" lassen sich alle Elemente der PSP-Benutzeroberfläche individuell gestalten. Für eindrucksvolle Ergebnisse müsst Ihr aber den komplikationslosen Umgang mit den beiden Programmen üben und viel mit Grafiken experimentieren. Auch wenn Euch ein Icon besonders gut gelingt, kann es im Zusammenspiel mit anderen Grafikelementen störend wirken – hier ist Fingerspitzengefühl gefragt. Am besten lasst Ihr Euch von den mehreren hundert Designs inspirieren, die bereits durchs Internet schwirren. Hier findet Ihr allerlei prächtige Ideen, die sich individuell variieren lassen – das regt Eure Kreativität garantiert an.







Lasst Euch inspirieren: Im Internet findet Ihr massig Anregungen und Vorlagen für eigene Kreationen.

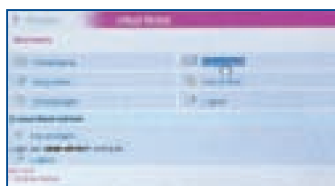
Während sich Nintendo und Sony mit eigenen Nachrichtensystemen nur vorsichtig an die digitale Kommunikation herantasten, sind E-Mails auf Handy und Pocket-PC längst ein alter Hut. Zum Glück besitzen Eure Handhelds einen WWW-Browser, mit dem sich Internet-Nachrichten online verwalten lassen. Dazu müsst Ihr lediglich die passenden PDA-Links finden, die Eure E-Mails ohne lästige Werbung und verzwickte Java-Applets aufs Display bringen – mit *Mobile Gamer* verschickt Ihr schon in wenigen Minuten die erste Nachricht! *oe*

Mobile Mail

WWW und Online-Streams sind für Handhelds kein Problem, aber was ist mit E-Mails? *Mobile Gamer* bringt Internet-Post auf DS und PSP.



1 Nutzt den PDA-Account



Komfortabel mit dem breitem Screen: Die T-Mail-Mobilseite bringt Eure Nachrichten optimal aufs PSP-Display.

Die Browser von PSP und DS sind denen moderner Palms und Pocket-PCs ebenbürtig, deshalb ist der PDA-Zugang die beste Lösung. Am einfachsten haben es Flatrate-Kunden von T-Home, die sich mit E-Mail-Adresse und Passwort an allen T-Mobile-Hotspots einwählen können und so auf die Mobilseite für T-Mail gelangen – komfortabler geht's nicht. Die Homepage bietet alle Funktionen des 'großen' WWW-Mail-Portals und wird auf beiden Handhelds ordentlich dargestellt. PSP-Anwender genießen die volle Breite des Displays, trotz unschön gequetscher Menüs ist die Bedienung aber auch auf dem DS-Browser komfortabel. Hier müsst Ihr etwas mehr scrollen, dafür geht das Tippen neuer E-Mails leichter. Ähnlich verhält es sich mit den PDA-Zugängen von Google und anderen Anbietern, die sich mit beiden Bildformaten sehr gut verstehen.



Für optimale Bedienung verwenden DS-Surfer bei Googlemail die einfache Darstellung für Handy-Browser.

Internet-Adressen >>

Anbieter	Link
Googlemail	http://m.gmail.com/
Mail2PDA	http://mail2web.com/pda/ 'Benutzername'
T-Online	https://m-email.t-online.de/
Yahoo	http://de.m.yahoo.com/p/mail

2 Gut geWAPnet

Nicht alle E-Mail-Anbieter verfügen über eine PDA-Seite, manche haben aber einen WAP-Account für Handys. Auch dieser lässt sich oft mit dem Handheld-Browser ansurfen und sinnvoll nutzen – sucht auf der Homepage Eures Anbieters nach dem entsprechenden WAP-Link. Solche Portale wie das von Yahoo (siehe Kasten mit Internet-Adressen) sind aber deutlich rustikaler als die PDA-Seiten und speziell für Hochkantbildschirme programmiert. PSP-Benutzer müssen den Bildausschnitt deshalb dauernd nach oben und unten verschieben, während sich DS-Besitzer über eine ordentliche Dualscreen-Darstellung freuen. Insgesamt die schlechtere Wahl gegenüber dem PDA-Zugang.



Achtet nicht auf die Zahlen für die Handy-Direktwahl: Der WAP-Zugang von Yahoo eignet sich vor allem fürs DS-Display.



Mail2Web auf dem DS: Selbst wenn das Postfach überquillt, lässt es sich flott und einfach aufräumen.



Dank kleiner Schrift und übersichtlichem Aufbau bringt Mail2Web auch E-Mails mit Anhängen komfortabel ins Hochkantformat.

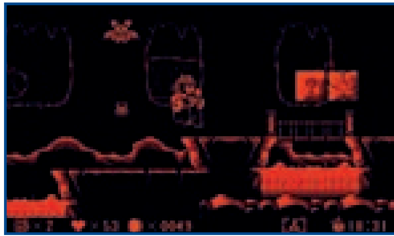
3 POP3-Mails im WWW

Was tun, wenn Euer E-Mail-Anbieter weder über PDA- noch WAP-Zugang verfügt? Dann nutzt Ihr den POP3-Account – also die Art des Zugriffs, den normalerweise E-Mail-Programme für den PC verwenden. Das Tolle daran: Dazu müsst Ihr keine Serveradressen kennen. Surft einfach mit dem Browser Eures Computers auf www.mail2web.com, richtet dort einen kostenlosen Zugang ein und gebt im Profil Eure E-Mail-Adresse an. Anschließend nutzt Ihr den PDA-Link aus unseren Internet-Adressen, den Ihr mit Euren Verbindungsdaten ergänzt. Habt Ihr alles korrekt ausgeführt, landet Euer Handheld in einem Menü: Wählt den gewünschten Mail-Zugang (es lassen sich mehrere E-Mail-Adressen verwalten) und gebt das nötige Passwort ein, dann bringt die Seite z.B. Eure GMX-Mails übersichtlich auf den Handheld-Bildschirm.

Selbst überquellende Postfächer lassen sich damit leicht verwalten und aufräumen, im Betrachter dürft Ihr sogar zwischen HTML- und Textdarstellung wechseln. Natürlich könnt Ihr auch Antworten schreiben und Datei-Anhänge betrachten. Mail2Web ist deshalb keine Notlösung, sondern ein anwenderfreundliches Mobil-Portal für alle Eure E-Mail-Adressen.

Handheld-Helden: Wario

Er rettet keine Prinzessinnen und das Schicksal der Welt geht ihm am Allerwertesten vorbei. Der Kerl ist faul, stinkt und pöbelt gerne: Vorhang auf für Nintendos beleibt-beliebten Anarchisten Wario!


"Wario Land" auf dem Virtual Boy: Eines der wenigen brauchbaren Spiele für Nintendos innovativen 3D-Flop.


In "Super Mario Land 3" durfte man den Anti-Helden erstmals selbst spielen.

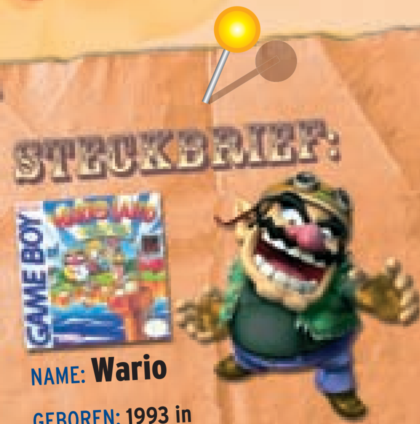
"Hey, du da! Hast du ein bisschen Kleingeld? Ich hab meine kompletten Ersparnisse in die Entwicklung von Games gesteckt. Was?! Du weißt nicht, dass ich Spieleprogrammierer bin. Dann fang ich am besten ganz von vorne an…

Das erste Mal in Erscheinung getreten bin ich 1993 auf dem Game Boy in "Super Mario Land 2: Six Golden Coins". Damals habe ich die Rolle des Endgegners übernommen, der sich Marios Schloss unter den Nagel reißen will – leider vergeblich. Allerdings scheint mein Auftritt einen bleibenden Eindruck bei den Zockern hinterlassen zu haben. Ein logischer Schluss also, dass ich in "Wario Land: Super Mario Land 3" den fetten Klempner ersetzte. Und was für ein Debüt ich gleich feierte: Anstatt nur auf die Gegener draufzuspringen, konnte ich sie mit einem Ellbogencheck außer Gefecht setzen und anschließend als Wurfgeschosse einsetzen. Und weil ich so ein modischer Typ bin, konnte ich während meines Abenteuers meinen Safari-Hut gegen andere Kopfbedeckungen tauschen: Mit dem Wikingerhelm durfte ich etwa an der Decke hängen, mit dem Drachenhelm sogar Feuer spucken.

Falsche Vorbilder

Eins ist mir im Nachhinein peinlich: Wenn ich von einem Gegner getroffen wurde, schrumpfte ich auf Däumlingsgröße; ein weiterer Treffer und ich hab das Zeitliche gesegnet. Zugegeben, da dachte ich noch, ich müsste Mario nacheifern. Diesen Komplex habe ich mit meinem zweiten Hüpfabenteuer "Wario Land 2" abgelegt – hier war ich unsterblich. Klingt komisch, war aber wesentliches Element des Spielablaufs: Wenn ich beispielsweise Feuer fing, konnte ich neue Durchgänge freilegen. Wurde ich platt gestampft, schwebte ich wie ein Blatt Papier durch die Gegend. In meinem letzten Jump'n'Run-Ausflug auf dem DS ("Master of Disguise") schlüpfte ich in verschiedene Kostüme und konnte z.B. im Malerkittel eigene Gegenstände kritzeln. Das nenne ich mal innovativ! Wenn ich den *Mobile-Gamer*-Redakteur erwische, der diesen spielerischen Leckerbissen mit 69 Punkten abgespeist hat, setzt's Saures! Vor allem das durchwachsene Leveldesign haben sie bemängelt…

Ich hätte die Entwicklung eben doch selbst übernehmen sollen. So wie bei den "Wario Ware"-Teilen. Mit der ersten GBA-Episode habe ich immerhin das Genre der Mikrospiele begründet. Meine brillanten Ideen (z.B. die Zieh-den-Rotz-hoch-Disziplin) und der abgedrehte Grafik-Stil sorgen bis heute dafür, dass sich die Serie gut verkauft. Warum ich trotzdem pleite bin? Nun, entweder werde ich von anderen Ganoven ausgeraubt (z.B. Captain Syrup in "Wario Land 2") oder ich… nun, ja… gebe zu viel Kohle für Essen aus. *ak*



NAME: **Wario**

GEBOREN: 1993 in "Super Mario Land 2"

ERKENNUNGSMERKMALE: hämische Lache, lila Latzhose, rosa Knollennase, Zickzack-Schnauzer

GRÖSSTE STÄRKEN: strotzt vor Kraft und Selbstbewusstsein

GRÖSSTE SCHWÄCHEN: raffgierig, faul, fett, hat Blähungen

ÄRGSTER WIDERSACHER: Mario & Captain Syrup

HOBBIES: Rasen in „Mario Kart", „Mario Party" feiern


"Master of Disguise" für den DS konnte nicht ganz an alte Abenteuer anknüpfen – dafür gab's kuriose Kostüme für Wario.



Alle „Wario"-Handheldspiele im Überblick

Titel	System	Genre	Veröffentlichung
Super Mario Land 3: Wario Land	Game Boy	Jump'n'Run	1994
Wario Blast feat. Bomberman	Game Boy	Geschicklichkeit	1994
Wario Land *	Virtual Boy	Jump'n'Run	1995
Wario Land 2	Game Boy	Jump'n'Run	1998
Wario Land 2	Game Boy Color	Jump'n'Run	1999
Wario Land 3	Game Boy Color	Jump'n'Run	2000
Wario Ware, Inc.	Game Boy Advance	Geschicklichkeit	2003
Wario Ware Touched!	Nintendo DS	Geschicklichkeit	2005
Wario Ware Twisted! *	Game Boy Advance	Geschicklichkeit	2005
Wario: Master of Disguise	Nintendo DS	Jump'n'Run	2007

* nicht in Europa erschienen ("Wario Ware Twisted!" mit Bewegungssensor ausgestattet)

Sprechstunde >>

Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de



Kleinkram groß geschrieben

Heyho *Mobile Gamers*, ich hab mir zum ersten Mal ein Heft gekauft und ich bin begeistert! Hab' bloß a paar klitzekleine Fehlerchen gefunden – sind aber nicht schlimm:
1) Seite 10 – DS wird zur Maus, dritter Absatz: "kam" (richtig: kaum)
2) Seite 19 – Spaß ohne Grenzen, letzter Absatz. "DIe" (richtig: Die)
3) Seite 31 – Zelda-Test, Kasten: "Fasssung" (richtig: Fassung)
4) Seiten 42, 51 – In den Wertungskästen fehlt das Wort "Contra"
5) Seite 66 – Top 20 Abenteuer: Es muss "Ace Attorney" heißen
6) Seite 66 – Top 20 Denken: "Puzzle League DS" ist ein DS-, kein PSP-Spiel
Immer schön daran denken: Nobody is perfect! Trotzdem ist eine geile Zeitschrift. Ich mach' mich mal ran und bestelle mir die Ausgaben 7 und 8.

Harald Wicht, via E-Mail

 **Na, da hat aber jemand unser Heft ganz genau gelesen. Perfektionistisch, wie es unsere Art ist, ärgern wir uns zwar auch über diese gesammelten Kleinigkeiten, sind aber andererseits froh und stolz, dass uns offensichtlich keine groben Fehler unterlaufen sind (siehe "Falsch? Richtig!" rechts unten). Und in der nächsten Ausgabe drucken wir dann den Leserbrief von Herrn Wicht so ab, wie er als E-Mail eintraf – mit allen Rechtschreibfehlern, die wir netterweise korrigiert haben :)**

Wo bleibt die Ordnung?

Hallo Team, Ich lese Euer Heft zwar noch nicht lange, aber mir ist aufgefallen, dass Ihr die Spieletests nicht nach PSP und DS ordnet. Ich fände es gut, wenn sie geordnet wären, da es übersichtlicher sein würde. Außerdem solltet Ihr ein paar Seiten im Heft opfern, um Zubehör zu testen.
Dazu eine Frage: Ich ziehe es in Betracht, mir eine PSP zuzulegen, deshalb mache ich mir über das Zubehör Gedanken. Könnt Ihr mir etwas empfehlen? Ich hatte mir das PSP Pack 1 von Big Ben ausgesucht. Kann man auch die Silikon-Schutzhüllen der normalen PSP für die kleinere benutzen?
Sonst ein großes Lob von mir, dass Ihr die Marktlücke des Handheld-Magazines entdeckt und gefüllt habt! Macht weiter so!

Darius Neumann, via E-Mail

 **Hallo Darius, danke für Deinen Brief. Was die Ordnung im Spieletest-Teil angeht, haben wir zum Start der *Mobile Gamer* lange diskutiert und entschieden, dass wir lieber nach Genres (z.B. alle Rennspiele in einem Block) denn nach Systemen unterteilen wollen. Die meisten Leser schätzen den unmittelbaren Blick über den Tellerrand, um z.B. zu erfahren, was "FIFA 08" auf der PSP von der DS-Version unterscheidet.**
Für das Zubehör hatten wir bis zur Ausgabe 8 eine eigene Rubrik im Service-Teil. Da aber kaum noch interessante Peripherie auf den Markt kommt, mussten wir diese Doppelseite streichen. Dafür stellen wir nun spannendes Zubehör im Rahmen des Aktuell-Teils vorne im Heft vor. Ob das PSP-Pack 1 von Big Ben oder ein anderes Rundum-Komplettpaket Deinen Geschmack trifft, können wir nur eingeschränkt beurteilen. Qualitativ gibt es bei diesen Sammelsurien nur wenig Unterschiede – hier dürfte vor allem der Preis und das Design entscheiden.
Die Schutzhülle wiederum sollte schon auf das jeweilige PSP-Modell abgestimmt sein. Da die "Slim & Light"-Variante etwas kompakter ist, würde sie in der zu großen Hülle für die alte PSP ganz schön umherschunkeln.

Das erste Mal (ist halb so schlimm)

Hi, *MG*-Team! Seit 15 jahren lese ich nun Spielemagazine und hatte noch nie um etwas gebeten oder um Lösungen gefragt. Jetzt, da ich mir eine PSP zugelegt habe, hätte ich 'ne winzige Frage und 'ne noch winzigere Bitte: Beim Surfen im Netz bekommt man oft den Satz 'nicht genügend sp. vorhanden' vor den Latz geknallt. Ihr habt nicht zufällig eine Lösung parat?

FALSCH? RICHTIG!

Stimmt was nicht im Heft? An dieser Stelle rücken wir die Fakten gerade und korrigieren falsche Anmerkungen der letzten Ausgaben.

Ausgabe 9, Seite 88: Im Nachhinein waren wir nicht glücklich, dem GBA-Spiel **Ratatouille** die Auszeichnung "Spiel des Monats" zu verleihen. Normalerweise erhält zwar das jeweils beste getestete Game dieses Prädikat, aber 7 von 10 Punkten rechtfertigen so eine Belobigung eigentlich nicht. Insofern verleihen wir in Zukunft nicht automatisch das Prädikat, sondern nur dann, wenn es ein Spiel wirklich verdient hat. Zur Not gibt's dann eben kein "Spiel des Monats".

Ausgabe 9, insgesamt: Wie man schon an dem **Leserbrief** von Herr Wicht erkennt, haben wir in der letzten Ausgabe nichts wirklich Wicht-iges falsch gemacht. Uns sind nämlich ansonsten keine Fehler aufgefallen...

Und zweitens: PSP oder Pocket-PC. Welches System könnte oder hat die bessere Spielegrafik?
PS: Ihr habt da echt ein schmuckes Heft geschaffen.

ohne Absender, via E-Mail

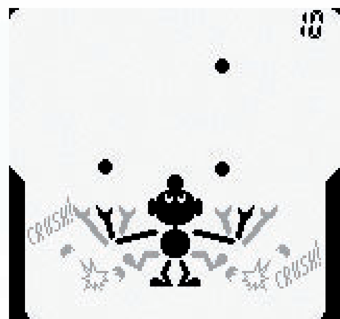

Hallo Unbekannter, danke für das Lob. Bei Deinem Surf-Problem gibt es leider keine Abhilfe: Der interne Speicher der PSP bietet zwar reichlich Platz für Spiele, der Internet-Browser weiß damit aber wenig anzufangen – ob's an der Unfähigkeit der Programmierer liegt oder ein technischer Grund Schuld ist, ist schwer zu sagen.
Der Vergleich zwischen PSP und Pocket-PC ist schwierig, denn von Letzteren werden ständig neue Modelle entwickelt. Durch die Spezialisierung auf den Daddeleinsatz wird aber Sonys Gerät die Nase vorn behalten.

Game & Watch zum Nulltarif


Liebes *Mobile-Gamer*-Magazin, in Ausgabe 11/07 habt Ihr über das Spiel "Ball" für Game & Watch berichtet. Ich bin eine leidenschaftliche Wii-, Xbox-, DS- und Game-Boy-Spielerin. Vor ein paar Jahren habe ich auf dem Flohmarkt das Game-Boy-Color-Spiel "Game & Watch Gallery 2" entdeckt. Jetzt habe ich es endlich geschafft, bei einem Donkey-Kong-Spiel über 1.000 Punkte zu erzielen. Als Belohnung wurde "Ball" freigeschaltet – einfacher geht es wirklich nicht mehr. Ich wollte das nur mal loswerden; ein großes Lob auch an die Redaktion!

Peregrina Blumhoff, als Brief


Liebe Peregrina, vielen Dank für den Tipp – eine nette Ergänzung zu unserer Retro-Reihe im Extended-Teil. Wer will, kann auch in Ausgabe 7 auf Seite 98 nachschlagen. Dort gibt's noch mehr Infos zu den drei "Game & Watch"-Spielen für den Game Boy (Color).



GBC Das Original-"Ball" gibt's für 15 Sterne – wer noch mehr freispielt, kann u.a. auch mit Yoshi jonglieren.

Kirby-Merchandise


Hallo liebe Redaktion, in Eurer Ausgabe 9 bildet Ihr auf Seite 71 ("Handheld-Helden: Kirby") einige schöne Figuren des rosaroten Kugelhelden ab. Könnt Ihr mir vielleicht sagen, wo man diese erwerben kann? Vielen Dank im Voraus.

Thomas Bilke, via E-Mail


Lieber Thomas, wir haben zum Beispiel mit dem Internet-Versender Play-Asia (www.play-asia.com) gute Erfahrungen gemacht. Dort gibt's Videospiele und entsprechendes Zubehör bzw. Merchandise in Hülle und Fülle – u.a. viele Kirby-Figuren. Play-Asia arbeitet sehr zuverlässig, die Versandkosten sind fair kalkuliert und man kann ohne Kreditkarte via deutschem Konto bezahlen.


Kirby-Figuren zum lieb haben

Bitte Beigaben


Hallo liebe Redaktion, erst einmal ein großes Lob für Eure Zeitschrift. Dank Euch bin ich immer gut über die neuesten Spiele informiert. Aber nun zu meiner Frage: Wäre es vielleicht möglich, dass Ihr Eurem Magazin eine UMD mit Demo-Versionen beilegt? Die Demo von "God of War: Chains of Olympus" wäre zum Beispiel super.

Thomas Kunert, via E-Mail


Lieber Thomas, ähnliche Fragen bzw. Bitten erreichen uns öfters. Leider sind uns hier die Hände gebunden, weil solche Beigaben derart teuer wären, dass der Heftpreis bei acht bis zehn Euro liegen müsste. Und die Mehrheit unserer Leser, das wissen wir aus Befragungen, ist nicht bereit, so viel Geld für ein Heft plus UMD auszugeben – zumal nur die PSP-Besitzer einen Nutzen davon hätten.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), ViSdP

Redaktion/Autoren: Ulrich Steppberger (us, Projektkoordination), Oliver Schultes (os), Thomas Stuchlik (ts), Jan Königsfeld (jk), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Michael Herde (mh), André Kazmeier (ak), Julia Brauer (jb)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de

Email: service@mobile-gamers.de

Layout: w.m.graphiX - Werbeagentur

Titelmotive: Die Simpsons © Electronic Arts / 20th Century Fox; Spiele-Artworks

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung:
Andreas Knauf, ViSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

NACHBESTELLUNG



Ausgabe 9



Ausgabe 8

Die Ausgaben 9 und 8 der *Mobile Gamer* könnt Ihr nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken. Alle anderen Ausgaben sind leider ausverkauft.

Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

Ich bestelle die angekreuzten Hefte.
Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken bei.

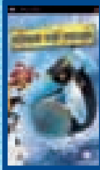
Ausgabe 9 ○ **Ausgabe 8** ○

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

Spieletipps >>



Könige der Wellen — Passwörter

Könige der Cheats

Wählt im Hauptmenü die Extras aus und geht hier auf die Einstellung 'Cheat Codes'. Jetzt könnt Ihr die Passwörter aus unserer Liste benutzen, um Eure tierische Surftruppe gehörig aufzuwerten. Achtet unbedingt darauf, alle Buchstaben groß zu schreiben.

Alle Orte zum 'Sliding'
GOINGDOWN

Alle Multiplayer-Levels
MULTIPASS

Alle Charaktere editieren
TOPFASHION

Als Arnold spielen
TINYBUTSTRONG

Als Elliot spielen
SURPRISEGUEST

Als Geek spielen
SLOWANDSTEADY

Als Tank Evans spielen
IMTHEBEST

Als Tatsuhi Kobayashi spielen
KOBAYASHI

Als Zeke Topanga spielen
THELEGEND

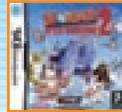
Astral Board
ASTRAL

Als Monsoon spielen
MONSOON

Als Tiny Shockwave spielen
TINYSHOCKWAVE

Zusätzliche Accessoires

Einige Bonus-Items in "Könige der Wellen" könnt Ihr nicht per Cheat freischalten. Um die schwarze Accessoire-Palette zu ergattern, müsst Ihr 30.000 Punkte im 'Shiverpool 1'-Kurs sammeln. Accessoires fürs Handgelenk gibt es für schlappe 40.000 Punkte im 'Pen Gu South 3'-Abschnitt.



Worms: Open Warfare 2

Medaillen

Durchblick im Wurmfortsatz: Verdient Euch wurmige Medaillen, indem Ihr die folgenden Bedingungen erfüllt.

Auslöschung
Mit viel Lebensenergie gewinnen

Berserker
Tötet acht oder mehr Würmer in einer Runde

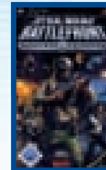
Big Spender
Alle Shop-Items kaufen

Boffin
Alle Puzzles lösen

Feldmarschall
Mehr als 20 Online-Matches gewinnen

Veteran
20 Online-Matches spielen

Gewinnsträhne
5 Spiele in Reihe gewinnen



Star Wars Battlefront: Renegade Squadron

Medaillen

Erfüllt die folgenden Bedingungen, um die aufgelisteten Medaillen zu gewinnen – möge die Macht mit Euch sein!

Eroberer-Bronze
5 Kämpfe gewinnen

Eroberer-Silber
15 Kämpfe gewinnen

Eroberer-Gold
30 Kämpfe gewinnen

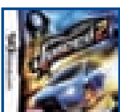
Flaggenträger-Bronze
5 Flaggen sammeln

Flaggenträger-Silber
15 Flaggen sammeln

Flaggenträger-Gold
30 Flaggen sammeln

Galactic Overlord
Galaxis erobern

Jedi-Meister
150 Abschüsse im Helden-Modus



Juiced 2: Hot Import Nights

Cheats

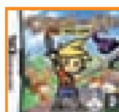
Benutzt die folgenden Passwörter im Cheat-Menü des Spiels. Habt Ihr die Kombinationen korrekt eingegeben, wird der gewünschte Effekt aktiviert. Den Trick für 5.000 Dollar könnt Ihr mehrfach anwenden, um ein ordentliches Sümmchen zum Tunen anzuhäufen.

$ 5.000
HSAC

Alle Autos freigeschaltet
SRAC

Alle Rennen freigeschaltet
EDOM

Alle Strecken freigeschaltet
KART



Drawn to Life: Mal-Held sein — Codes & Geheimstadt

Geheimstadt

Um die geheime Stadt freizuschalten, müsst Ihr Euch zunächst als Jäger und Sammler betätigen. Insgesamt 10.000 Rapo-Coins werden benötigt, um die Bonus-Ansiedlung zu aktivieren. Marschiert damit zum Wunschbrunnen in der normalen Stadt und werft Eure sauer verdienten Moneten ins kühle Nass. Ab sofort dürft Ihr jederzeit zwischen der normalen und der geheimen Stadt hin und her wechseln. Stellt Euch dazu vor den Wunschbrunnen und tippt ihn mit Eurem Styus an. Erkundet die Siedlung und sammelt alle Extras ein.

Vorlagen freischalten

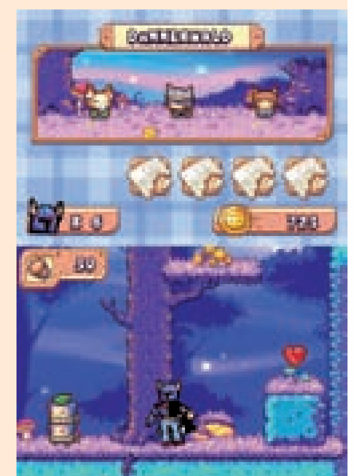
Schaltet die aufgelisteten Malvorlagen frei, indem Ihr den Mal-Modus aktiviert, die L-Taste gedrückt haltet und einen der folgenden Cheatcodes eingebt. Danach könnt Ihr die zusätzlichen Formen im Editor aufrufen und zu jeder Zeit ins Spiel kritzeln und einsetzen.

Alien-Vorlage
X Y B A A

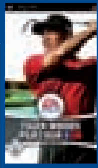
Tier-Vorlage
B B A A X

Roboter-Vorlage
Y X Y X A

Sport-Vorlagen
Y A B A X



In den Anfangsgebieten des Spiels könnt Ihr Euch recht flott Rapo-Münzen verdienen, indem Ihr einige Male durch den Level prescht.



Tiger Wooods PGA Tour 08

Passwörter

Cheats

Locht die folgenden Passwörter im Cheat-Menü des Spiels ein, um diverse feine Extras freizuschalten. Achtet bei den Passwörtern auf die korrekte Groß- und Kleinschreibung.

Adraina Dolce
SOSWEET

Alastair McFadden
NICESOCKS

Alle Accessoires
TIGERMOBILE

Alle Adidas-Items
91 tre STR

Alle Calloway-Items
cgTR78qw

Alle Cleaveland-Items
CL45etUB

Alle Kurse
THEWORLDISYOURS

Alle Kurse und Golfer
THEGIANTOYSTER

Alle Skills
NIGHTGOLFER

Alle Maxfli-Items
FDGH597i

Alle Nike-Items
YJHk342B

Alle Odyssey-Items
kjnMR3qv

Alle Ping-Items
R453DrTe

Alle Precept-Items
BRi3498Z

Alle Tag-Items
cDsa2fgY

Alle TourStage-Items
TS345329

Aphrodite Papadapolus
TEMPTING

Arnold Palmer
THEKING

Ben Hogan
THEHAWK

Bev Bouchier
THEBEEHIVE

Billy Hightower
TOOTALL

Bunjiro Tanaka
INTHEFAMILY

Ceasor Rosado
LANDOWNER

Dion Douglas
DDDouglas

Gary Player
BLACKKNIGHT

Hunter Elmore
GREENCOLLAR

Jack Nicklaus
GOLDENBEAR

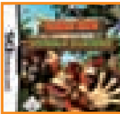
Jeb McGraw
SIXSHOOTER

Justin Timberlake
THETENNESEKID

Kendra Lovette
ENGLISHPUNK

Raquel Rockers
DOUBLER

Reginald Withers
REGGIE



Donkey Kong: Jungle Climber

Cheatmenü

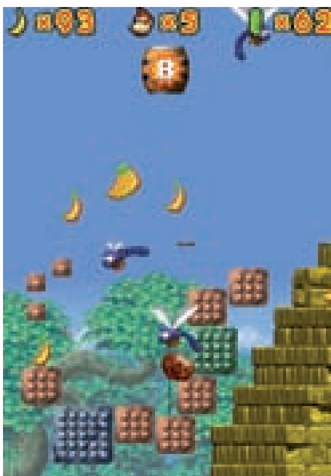
Mit 5 DK-Münzen könnt Ihr das Cheatmenü öffnen. Die folgende Liste verrät Euch, wie viel weitere Münzen Ihr für die einzelnen Schummeleien blechen müsst. Frohes Shopping!

Lebensanzahl nach Game Over einstellen
5 Münzen

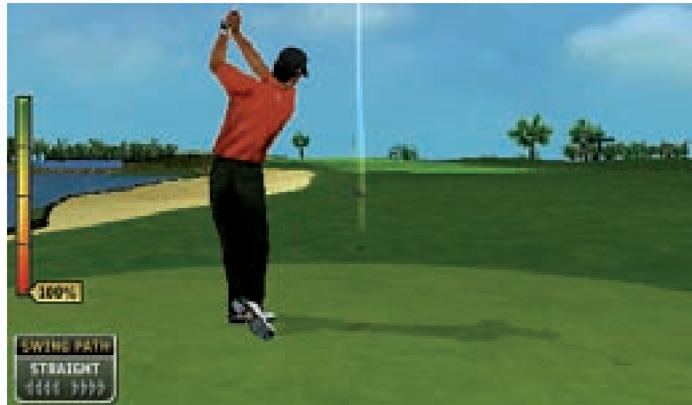
Kristallsterne erschummeln
25 Münzen

Diddys Hammer beschleunigen
10 Münzen

Power-Up
25 Münzen



Statt mit den voreingestellten 5 könnt ihr mit bis zu 20 Leben ins Level starten.



"Tiger Woods PGA Tour 08": Voll ausgestattet mit sündteurem Golfer-Equipment stehen einem perfekten Handicap nur noch Eure Schwungkünste im Weg.



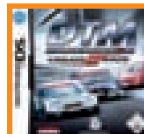
Crash of the Titans

Cheats

Gebt die folgenden Tastenkombinationen während der Spielpause ein und haltet dabei die R1-Taste gedrückt. Um die Cheats zu deaktivieren, gebt Ihr sie erneut ein – und schon ist alles beim Alten.

Große Köpfe
■ ■ ▲ ✖

Schattenmodus
▲ ■ ▲ ■ ✖



DTM Race Driver 3: Create & Race

Cheatcodes

Benutzt die folgenden Passwörter im Extras-Menü unter dem Eintrag Cheat-Codes. Gebt einen Kniff zweimal ein, um ihn zu deaktivieren.

Alle Herausforderungen
942785

Alle Championships
761492

Alle Belohnungen
112337

Leichte Steuerung
611334

Freies Fahren
171923

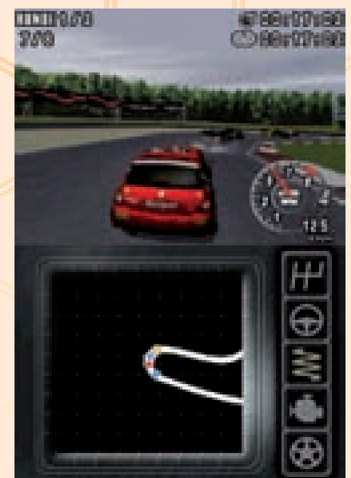
Miniatur-Autos
374288

MM-Perspektive
467348

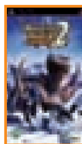
Kein Schaden
505303

Zusätzliche Streckenteile

Sobald Ihr einen Erfolg im 'Tier 13'-Rennen verbuchen konntet, dürft Ihr im Belohnungs-Shop die so genannten 'Street Style'-Parts kaufen. Diese speziellen Module für den Streckenbau-Editor eröffnen Euch neue Möglichkeiten in der Streckenplanung und erweitern Euer Sortiment an Straßenvarianten drastisch.



Habt Ihr die 'Street Style'-Sets gekauft, könnt Ihr gut zwei Drittel mehr Streckenteile verbauen und Haarnadelkurven wie diese einplanen.



Monster Hunter Freedom 2

Clip-Galerie

Galerie-Clips

Erfüllt die aufgelisteten Bedingungen, um sämtliche Clips im Galerie-Modus anwählen zu können.

Ein Phantom erscheint
Kirirn jagen

Akantor
Akantor erlegen

Wut und Verzweiflung
Crimson Fatalis erlegen

Achtung vor dem Kut-Ku
Yian Kut-Ku erspähen

Brennender Felsen
'Vulkan'-Sammelquest erledigen

Congalala
Congalala jagen

Daiymo Hermitaurus
Daiymo Hermitaurus erlegen

Illusion im tiefen Wald
Chamäleon erspähen

Diablos
Diablo jagen

Wüstenmonster
Diablos erlegen

Kaiserin der Flammen
Lunastra jagen

Gravious
Gravious jagen

Khezu
Khezu erlegen

Kushala Daora
Kushala Daora jagen

Lao Shan Lung
Lao Shan Lung erspähen

Lao Shan Lung!?
Shen Gaoren erspähen

Legende des Fluges
Fatalis erschlagen

Licht im Dunkeln
Khezu erspähen

Ort der Ewigkeit
'Wald & Hügel'-Sammelquest erledigen

Ein gehörnter Daiymo
Daiymo Hermitaurus erspähen

Plesioth Ökologie
Plesioth erlegen

Wütender Tigrex
Tigrex jagen

Rathian Ökologie
Rathian erlegen

Hornbrüller
Monoblos erspähen

Heulen des Wolfes
Yian Garauga erspähen

Schatten des Sturmes
Jagt ein Kushala Daora

Silberne Welt
'Berg'-Sammelquest erledigen

Stahl im Eissturm
Kushala Daora erspähen

Sterling-Jäger
Giadrome jagen

Teufelssense
Shogun Ceanataurus jagen

Jungle-Räuber
Congala jagen

Piscin-Plesioth
Plesioth erspähen

Giftiger Gypceros
Gypceros erspähen

Brüllender König
Bulldrome jagen

Schlanker Jäger
Velocidrom jagen

Sumpf
Sumpf-Gebiet betreten

Turm
Lager beim Turm verlassen

Tyrant Tigrex
Tigrex erlegen

Weiße Dunkelheit
Blangonga jagen

Tyrannischer Brüller
Akantor jagen

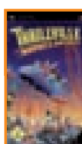
Alle Videos
Akantor erlegen

Vulkanischer Anführer
Gravios jagen

Düne der weißen Nacht
Wüste erstmalig betreten



Ein Sieg über den gigantischen Tigrex ist nicht nur eine schwer verdiente Errungenschaft, der Gigant wacht auch über mehrere interessante Clips.



Thrillville: Verrückte Achterbahn

Cheats

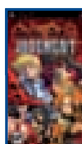
Gebt die Cheats ein, während Ihr Euch in einem der Parks von "Thrillville" befindet. Wenn Ihr die Codes korrekt eingegeben habt, ertönt ein Tonsignal zur Bestätigung. Wiederholt den '$50.000'-Cheat so oft Ihr wollt, um Euch nahezu unendlich große finanzielle Mittel zum Achterbahnbau zu ergaunern.

$50.000
■ ● ▲ ■ ● ▲ ✖

Mission erledigt
■ ● ▲ ■ ● ▲ ●

Alle Parks freischalten
■ ● ▲ ■ ● ▲ ■

Alle Fahrgeschäfte freischalten
■ ● ▲ ■ ● ▲ ▲



Guilty Gear Judgment

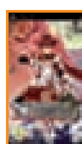
Charakter-Varianten

Erfüllt die aufgelisteten Bedingungen, um bis zu drei zusätzliche Versionen eines Charakters freizuspielen. Um eine bestimmte Variante auszuwählen, markiert Ihr eine Figur im Charakter-Auswahlschirm mit Start und habt dann die Wahl zwischen sämtlichen für diesen Charakter freigespielten Optionen. Bestätigt Eure Entscheidung mit einer beliebigen Taste.

Alternative Version
Arcade-Modus durchspielen

EX Version
Mission Level 2 durchspielen

SP Version
Mission Level 3 durchspielen



Generation of Chaos

Bonus-Kommandanten

Seht in der folgenden Liste nach, in welcher Stadt Ihr welchen geheimen Bonus-Kommandanten findet. Durchsucht dazu die genannte Siedlung.

Dogora
Diez

Dora Jean
Baura

Jackal
Grapton

Knightly
Dabikk

Money
Sandia's

Valen
Lengrub



Tomb Raider: Anniversary

Biographien

Sammelt Ihr die in unserer Liste angegebene Zahl von Artefakten, könnt Ihr die Biographien der im Spiel auftretenden Figuren freispielen.

Kid
14 Artefakte

Kold
18 Artefakte

Lara Croft
5 Artefakte

Larson
9 Artefakte

Natla
41 Artefakte

Pierre
23 Artefakte

Silent Hill Origins

TIPPS & TAKTIKEN

Ihr hängt in "Silent Hill" fest? Kein Problem, *Mobile Gamer* hat die härtesten Kopfnüsse für Euch geknackt.

Bei einigen Rätseln in "Silent Hill Origins" kann man schon mal die Geduld verlieren. Wir haben die kniffligsten Stellen herausgepickt und beschreiben Euch die Lösungswege. Außerdem gibt's für "Silent Hill"-Novizen ein paar wichtige Survival-Tipps. Damit dürfte einem reibungslosen Aufenthalt im Gruselstädtchen nichts mehr im Wege stehen. Vorher aber noch ein kleiner Hinweis: Mit einem Sternchen versehene Hinweise sind auf die düstere Parallelwelt von Silent Hill zu beziehen – sucht also einen Spiegel auf, bevor Ihr dem Hinweis nachgeht. *ak*

Die wichtigsten Survival-Ratschläge

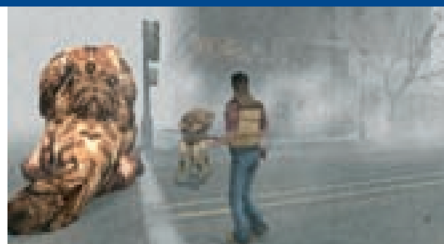
1) Die goldene Regel der Survival-Horrorspiele trifft auch auf "Origins" zu: Killt nur so viele Gegner, wie unbedingt notwendig. Vor allem auf der Straße lasst Ihr die Monster links liegen und rennt an ihnen vorbei, sonst gehen Euch schnell Munition und Energie aus.

2) Klappert erst alle Türen und Räume in einer Dimension ab, bevor Ihr in die andere wechselt – sonst geht Euch schnell die Übersicht flöten.

3) Betretet Ihr ein neues Gebäude, haltet gleich nach der entsprechenden Grundrisskarte Ausschau, die sich immer in der Nähe des Eingangs befindet – ohne diese Übersicht seid Ihr aufgeschmissen.

4) Oftmals ist es hilfreich, bei Gegnern die Taschenlampe auszuschalten (Kreis-Taste) – so könnt Ihr unbemerkt an ihnen vorbeilaufen.

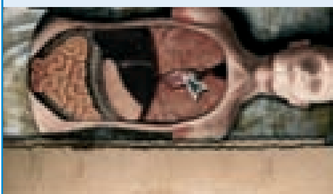
5) Noch eine Methode, um Munition zu sparen: Winden sich die Feinde nach ein paar Treffern auf dem Boden, stellt Ihr Euch an ihr Kopfende und knippst ihnen mit einem Tritt (X-Taste) das Licht aus. Achtet darauf, dass Ihr dabei keine Schusswaffe in der Hand haltet, sonst schießt Travis.



Auf Euren Streifzügen durch Silent Hill rennt Ihr an den Monstern einfach vorbei.

1. Bereich: Krankenhaus

Anatomische Plastikpuppe

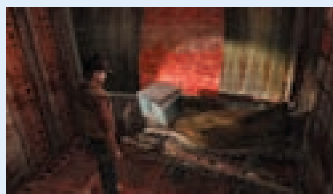


Die Plastikorgane für die Puppe findet Ihr an folgenden Orten:

- **Lunge:** Zimmer 205, 2. Stock *
- **Leber:** Frauen-WC im 1. Stock (im Spülkasten der Toilette) *
- **Eingeweide und Magen:** Exam Room, 1. Stock
- **Herz:** Zimmer 204, 2. Stock *

Die Organe platziert Ihr wie auf dem Screenshot in der Puppe. Beachtet dabei folgende Reihenfolge (von links): Eingeweide, Magen, Leber, Herz, Lunge

Medizinische Eisbox



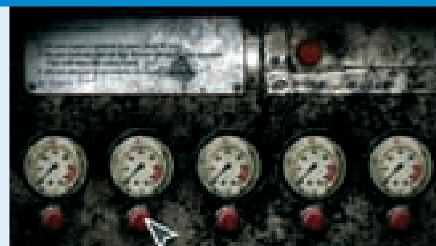
In Zimmer 204 (2. Stock) findet Ihr eine Kühlbox für Organe.* Der Code lautet: 312319.
Die Hinweise findet Ihr an folgenden Orten:

- **Amy 31**: Frauen-WC, 1. Stock
- **Lucy 23**: Staff Lounge, 1. Stock
- **Sarah 19**: Exam Room, 1. Stock

2. Bereich: Sanatorium

Eiserne Lunge

Um die Eiserne Lunge zu überlasten, müsst Ihr die Knöpfe in folgender Reihenfolge betätigen (Angabe von links): 1. erster, 2. dritter, 3. fünfter, 4. erster, 5. dritter, 6. fünfter Knopf.



Badewannen-Schlüssel



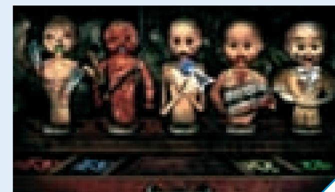
Spült den Schlüssel in der Badewanne die Abflussrohre hinunter.

In der Female Hydro Therapy (2. Stock) findet Ihr eine Badewanne mit siedendem Wasser. Um an den Schlüssel darin zu gelangen, müsst Ihr folgendes tun:
1. Drückt den Schalter direkt neben der Wanne.
2. Begebt Euch auf die Damentoilette im ersten Stock und betätigt dort die Spülung.
3. Lauft in den East Pipe Room im Kellergewölbe und holt Euch den Schlüssel. *

Puppen-Vitrine



In der Infirmary im 1. Stock müsst Ihr kleine Figuren mit Pillen füttern. * Verabreicht die Tabletten wie folgt (von links): grün, blau, blau, rot, gelb



3. Bereich: Theater

Theaterscheinwerfer



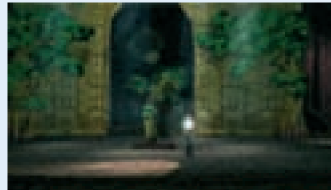
Bevor Ihr die Birnen nicht in die richtigen Scheinwerfer eingesetzt habt, gibt's keinen Saft für den Bühnenvorhang.

Um den Vorhang des Theaters wieder mit Strom zu versorgen, müssen vorher die Scheinwerfer im Catwalk (2. Stock) in Betrieb genommen werden. Die Glühbirnen findet Ihr in der Lighting Box im 2. Stock.
Eingesetzt werden sie wie folgt:
Scheinwerfer A = 500W-Glühbirne
Scheinwerfer B = 125W-Glühbirne
Scheinwerfer C = 750W-Glühbirne
Scheinwerfer D = 250W-Glühbirne.
Wenn Ihr jetzt den Hebel am Ende des Catwalks umlegt, sollten die Scheinwerfer anspringen und Musik einsetzen. Im Curtain Control (1. Stock) drückt Ihr daraufhin den Schalter für die Vorhangsteuerung. Weiter geht's mit dem Bühnenbild...

Bühnenbild



Am Kontrollfeld müsst Ihr Hintergrundbild und Requisite passend einstellen.

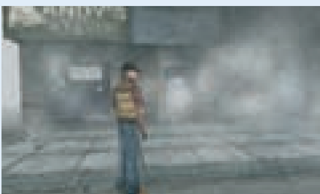


Et voilà: Jetzt könnt Ihr durch den Spiegel die Paralleldimension betreten.

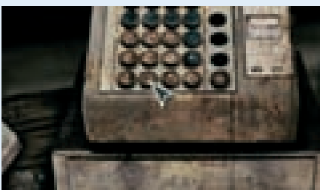
Nachdem der Vorhang sich geöffnet hat, kümmert Ihr Euch um das Bühnenbild. Am Bühnensteuergerät stellt Ihr jeweils Hintergrund und Requisite passend zueinander ein. Betätigt dazu folgende Hebel:
Unterer Hebel links / oberer Hebel rechts; anschließend benutzt Ihr den Spiegel auf der Bühne und schnappt Euch die verschiedenen Dokumente und Items – nichts davon benötigt Ihr allerdings zwingend.
Oberer Hebel links / mittlerer Hebel rechts; benutzt wieder den Spiegel und holt Euch den Stage-Office-Schlüssel in der Baum-Requisite. Sucht das Office auf, sichert Euch dort den fehlenden Hebel für das Bühnensteuergerät und setzt ihn ein.
Mittlerer Hebel links / unterer Hebel rechts. Wenn Ihr jetzt in den Spiegel schaut, beginnt der Bosskampf – vorher also am besten speichern.

4. Bereich: Motel

Der Weg zum Motel



Bevor Ihr zum Motel kommt, müsst Ihr Andy's Bookstore einen Besuch abstatten.

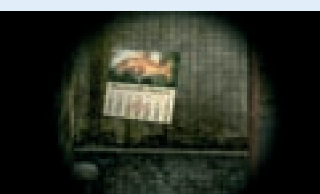


Um die Kasse zu öffnen, müsst Ihr Andys Wohnungsnummer eingeben.

In Andy's Bookstore in der Wilson Street (kreuzt mit der Koontz St.) müsst Ihr die Kasse mit dem Code '213' öffnen. Anschließend setzt Ihr Euren Weg durch den General Store an der Crichton Street fort.

Drehkalender

Der Drehkalender gibt sein Geheimnis erst preis, wenn Ihr das Hochzeitsdatum von Travis' Eltern eingestellt habt. Das ist allerdings eine etwas kompliziertere Angelegenheit:
1. In der Maintenance könnt Ihr durch ein Guckloch ins Zimmer 500 schauen. Dort seht Ihr einen Kalender, auf dem die 12 rot markiert ist. Damit hätten wir schon mal den Tag der Heirat.

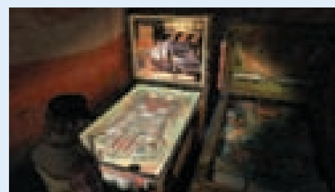


Der Kalender gibt den Hochzeitstermin von Travis' Eltern preis.



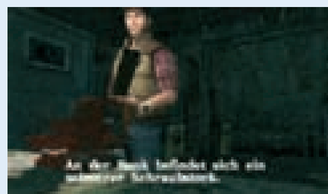
Stellt die Programme der Waschmaschine entsprechend den Ziffern ein.

2. Nun brauchen wir noch den Monat und das Jahr. Dazu ist aber erst einmal etwas Lauf- und Wascharbeit nötig: Im Game Room (im Westen des Motels) nehmt Ihr eine Waschmünze vom Flipper. Diese steckt Ihr in die Waschmaschine in der Laundro Mat. Anschließend startet Ihr die Waschgänge, wie auf dem Screenshot oben vermerkt.



Flipper spielen dürft Ihr leider nicht, dafür greift Ihr Euch hier die Waschmünze ab.

3. Mit dem Schlüssel, den Ihr der Waschmaschine entnehmt, betretet Ihr das Cleopatra-Zimmer, springt durch das Loch im Boden und benutzt den Spiegel. Dann krallt Ihr Euch das Juwelenherz aus dem Pool. Das spannt Ihr nach einem weiteren Spiegelgang in den Schraubstock im Maintenance Room ein. Heraus kommt ein Ehering, der bei genauerer Untersuchung den Heirats-Monat verrät: Juni (also 06).



Etwas Gewalt hilft weiter: Knackt das Juwelenherz mit dem Schraubstock.

4. Zum Schluss untersucht Ihr Eure Glücksmünze, die Ihr von Anfang an herumtragt, und schon habt Ihr auch das Jahr: 1961.

5. Zurück zum Drehkalender und das Datum eingeben (Monat, Tag, Jahr): 06/12/1961



Eines der kniffligsten Rätsel im ganzen Spiel: der Drehkalender.

6. In die Vertiefung des Drehkalenders legt Ihr schließlich den Ehering. Fertig!

Finales Rätsel

Zum Schluss gibt's nochmal eine knifflige Denksportaufgabe. Dabei müsst Ihr Eure gefundenen Tetraeder so an das Grundobjekt anstecken und hindrehen, dass die äußeren Symbole zusammengesetzt die innere Figur ergeben – und das auf allen drei Seiten. Habt Ihr das Rätsel gelöst, gibt's noch ein bisschen Gelaufe, dann steht Ihr dem letzten Boss gegenüber.





THE LEGEND OF ZELDA Phantom Hourglass

ÜBERLEBEN AUF HOHER SEE

Mit voller Kraft voraus: Unsere Tipps machen Euch zum Herrscher der vier Meere.

Wer in "Phantom Hourglass" alle Geheimnisse um die Phantompiraten lüften will, muss sich gehörig anstrengen. Es gilt zahlreiche Werkzeuge meisterhaft zu beherrschen, sich als Navigator zu beweisen und dem Duell mit Gegenspielern standzuhalten. Dabei nutzt Links neuestes Abenteuer die Touch-Talente des DS-Handhelds: Der Stylus dient nicht nur zur Steuerung, sondern auch als Notizstift – zeichnet stets alle Markierungen von Schildern auf Euren Karten ein, damit Ihr später die richtigen Stellen findet. Außerdem erwarten Euch einige Rätsel, in denen Ihr Symbole korrekt malen müsst: Mit *Mobile Gamer* habt Ihr den Zauberstift jederzeit unter Kontrolle. *oe*



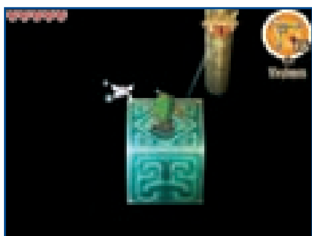
Im Tempel des Meereskönigs müsst Ihr Symbole auf die Türen zeichnen, damit sie sich öffnen.

DIE WERKZEUGE VON LINK

Bumerang, Bomben und Enterhaken: Die meisten Werkzeuge in "Phantom Hourglass" kennen Fans schon aus früheren "Zelda"-Abenteuern. Allerdings lassen sich die Hilfsmittel diesmal für völlig neue Rätsel und nie dagewesene Obermotze einsetzen. Bekämpft den Wächter jedes Tempels immer mit dem Werkzeug, das Ihr zuletzt gefunden habt.

Bogen

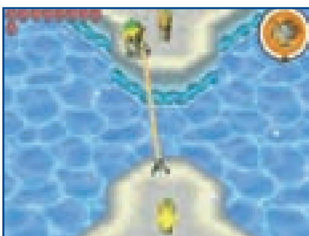
Mit Pfeil und Bogen lassen sich entfernte Ziele präzise treffen, tippt einfach drauf. Auch die Rätsel um den Bogen fordern Eure Schießkunst, denn nur mit dem Pfeil lassen sich die Augenschalter an den Wänden treffen. Im Tempel des Windes etwa gilt es diese von beweglichen Plattformen aus zu erwischen – wartet auf die optimale Schussposition.



Den grünen Block könnt Ihr steuern: Sucht die Säulen mit den Augenschaltern und zielt mit dem Bogen.

Enterhaken

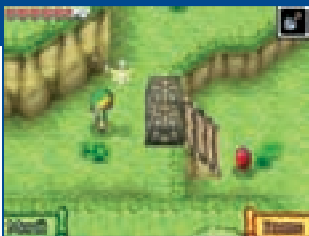
Im Tempel des Eises findet Ihr den Enterhaken, mit dem sich überall in der "Phantom Hourglass"-Welt Abgründe überqueren lassen. Sucht nach den Pflöcken nahe Schluchten und Schatzkisten, um neue Areale oder Abkürzungen zu entdecken. Der Haken lässt sich auch zwischen zwei Pflöcken spannen und so als Kletterseil oder Schleuder gebrauchen.



Diese Rätsel sind leicht zu erkennen: Der Enterhaken greift an Pflöcken, aber auch an Schatzkisten.

Hammer

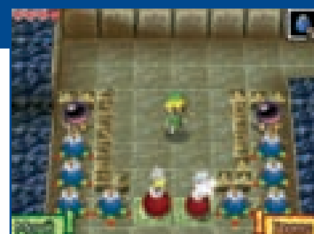
Der Hammer bewegt verrostete Schalter, stampft Pflöcke und Felsen ein. Zudem dürft Ihr auf Katapulte hämmern und Link so auf höhere Ebenen schleudern. Das vielseitige Werkzeug nutzt aber auch im Kampf: Ihr könnt damit Phantome anlocken und mit der Schockwelle gleich mehrere nahe Feinde treffen – so purzeln etwa Schildkröten auf den Rücken.



Mit dem Hammer könnt Ihr im späteren Verlauf des Abenteuers einige Abkürzungen öffnen.

Bomben

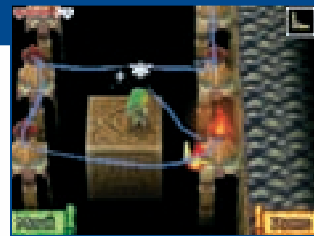
Egal ob Monster oder brüchige Wand, die Bombe räumt so manches Hindernis aus dem Weg. Außerdem könnt Ihr die Zeitverzögerung der Lunte nutzen, um Schalter erst nach einer Pause zu aktivieren. Das verschafft Euch bei Zeitschaltern den entscheidenden Vorsprung. Zunächst könnt Ihr zehn Bomben tragen, später gibt's eine größere Tasche und die Fernlenkbomben – zeichnet ihre Route auf die Karte, dann spurten sie los.



An einigen Stellen gilt es Kettenreaktionen auszulösen, damit zwei Schalter gleichzeitig aktiviert werden.

Bumerang

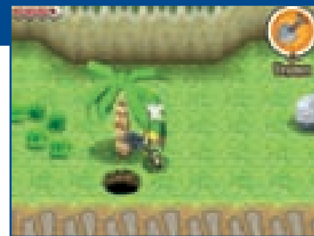
Neben dem Schwert ist der Bumerang Euer wichtigstes Werkzeug. Ihr könnt damit nicht nur Feinde lähmen und durch einen Wurf in den Rücken ihre Deckung brechen, sondern auch die meisten Rätsel lösen. Mit ihm trefft Ihr Schalter um die Ecke und auf der anderen Seite von Abgründen, außerdem trägt er Feuer von einer Fackel zur nächsten – versucht alle zu entzünden, um neue Pfade zu öffnen.



Entzündet alle Fackeln: Mit dem Bumerang transportiert Ihr das Feuer über den Abgrund.

Schaufel

Überall entdeckt Ihr Schätze im Boden, die Ihr mit der Schaufel ausbuddelt. Fündig werdet Ihr vor allem an Stellen, die einen lockeren Boden besitzen – haltet Ausschau danach. Diese bergen auch Luftdüsen, die Link auf höhere Ebenen pusten. Und sie lassen sich wieder begraben, so kann Link den Luftstrom aufhalten oder auf andere Löcher umleiten.



Ihr sucht das Geheimversteck des Seemanns? Buddelt mit der Schaufel unter der zentralen Palme.

AUF HOHER SEE

Zu Beginn des Abenteuers ist auf hoher See nicht viel los. Bald tummeln sich dort aber Piraten, Meeresungeheuer und manches Geheimnis. Deshalb solltet Ihr regelmäßig die Kanoneninsel besuchen, um dort Waffen und den Greifarm an Bord zu nehmen. Bevor Ihr den Erfinder sprechen dürft, müsst Ihr zunächst das Labyrinth der Insel durchforsten.



Nutzt die Karte

Nur wer Seekarten lesen kann, wird sich in "Phantom Hourglass" richtig orientieren. Allerdings sind längst nicht alle Inseln auf den Schriftollen aus dem Tempel des Meereskönigs eingezeichnet. Deshalb nutzt Ihr am besten unsere Übersichtskarte: Sie zeigt auch die kleinen Inseln, auf denen Ihr einige Boni und Minispiele entdeckt. Außerdem erspäht Ihr die brüchige Stelle in der ersten Steinblockade sowie den korrekten Kurs durch den Nebel. Für schnelle Reisen sucht Ihr zudem die sechs goldenen Frösche, die als Teleporter fungieren. Damit das klappt, müsst Ihr erstmal die entsprechende Sidequest spielen und ihren König finden (siehe unten).



Dank der Übersicht lassen sich Kurse über mehrere Quadranten leichter planen.

Leichte Beute

In den Gewässern sind massig Schätze versteckt, die wir nicht auf der Karte vermerkt haben. Ihr könnt sie erst finden, wenn Ihr eine der vielen Schatzkarten ergattert habt. Darüber hinaus begegnet Ihr einer zufällig erscheinenden Krake, die vor Eurem Bug hin und her springt: Trefft sie mit der Kanone in der Luft und schießt sie immer wieder nach oben, um massig Rubine abzustauben. Wenn Ihr lange genug durchhaltet, gesellen sich bis zu zwei weitere Kraken dazu: Ballert schnell, um auf nur einer Fahrt einen mächtigen Schatz einzusacken – solange Ihr trefft, werden sie nicht verschwinden! So könnt Ihr Euch bei den vielen Läden auf Inseln und Schiffen jederzeit alle wichtigen Extras wie Heiltrunk, Bomben und Pfeile leisten.



Hier ist Ausdauer gefragt: Ballert immer wieder auf die lila Krake, um massig Rubine einzusacken.

Feinde und Gefahren

Natürlich lauern auf hoher See allerhand Gefahren, denen Ihr am besten aus dem Weg geht. Wirbel müsst Ihr umfahren, Stachelsperren überspringen und bei Minen sowie Kampfkraken eröffnet Ihr das Feuer. Daneben gibt's Feinde, die sich nicht im Vorbeifahren erledigen lassen. Bei Piratin Jolene geht Ihr auf Frontalkurs, sonst schießt sie Torpedos. Im anschließenden Säbelduell unter Deck wartet Ihr auf ihre schwerfällige Sturmattacke. Wenn diese ins Leere geht, ist sie Euren Angriffen ausgeliefert. Vor dem mächtigen Seeungeheuer könnt Ihr zwar flüchten, dann bleibt aber mancher Hafen versperrt. Fahrt im Zickzack vor dem Monster auf und ab, damit es sein empfindliches Auge öffnet – dort könnt Ihr es mit der Kanone verletzen.



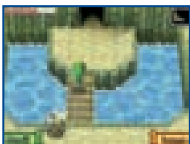
Feindliche Piratenschiffe stecken mehrere Treffer weg, deshalb müsst Ihr flink feuern!

SIDEQUESTS UND MINISPIELE

In der Inselwelt entdeckt Ihr nicht nur Schauplätze rund um die Haupthandlung, sondern auch allerhand nebensächliche Abenteuer. Diese sind aber keineswegs unwichtig, weil Ihr so an praktische Extras und zusätzliche Ausrüstung gelangt. Mit unseren Tipps ergattert Ihr Teleporter, Angel und Herzcontainer.

Der Froschkompass

Nachdem Ihr den Nebel durchquert habt, könnt Ihr Euch den Froschkompass schnappen. Fahrt zu dem kleinen Eiland nordöstlich der Insel des Windes, sie besitzt die Form eines Wals. Schlagt mit dem Schwert auf die Säule am zentralen Teich, um dem Rätsel zu lauschen. Anschließend schlagt Ihr die Säulen an Schwanzflosse, Fontäne, Bauchflosse und Auge. Bei korrekter Reihenfolge bestätigen sie, zuletzt erscheint eine Brücke über den Teich zur Höhle. Steigt hinab und besucht den Froschkönig, der Euch den Kompass überreicht. Damit steuert Ihr die goldenen Frösche auf unserer Seekarte an: Ballert mit der Kanone auf sie, damit sie Euch geheime Teleportersymbole verraten. Damit könnt Ihr jederzeit zu diesen Koordinaten zurückkehren.



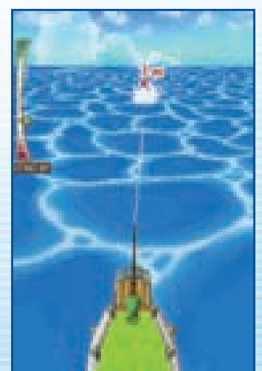
Schlagt die Säulen in korrekter Reihenfolge, damit die Brücke zur Höhle erscheint.



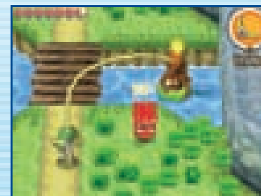
Der Froschkompass ist eine Steinplatte, auf die Ihr die Symbole der goldenen Frösche malt.

Wirf die Leine aus

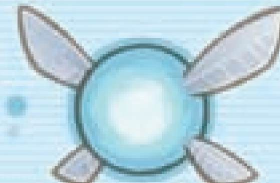
Das Hochseefischen lernt Ihr im nordwestlichen Quadranten, nachdem Ihr den Bumerang entdeckt habt: Steuert die Insel Bonun im Nordosten an und plaudert mit dem Romantiker in der Hütte. Anschließend vertreibt Ihr alle Monster vom westlichen Teil der Insel. Nun erscheint eine Meerjungfrau im Wasser. Verpasst ihr den Bumerang, damit sie dem Gespräch nicht entfliehen kann. Berichtet dem Romantiker und konsultiert dann Kapitän Linebeck, danach schwimmt die Nixe im Planschbecken des Romantikers. Zum Dank erhaltet Ihr die Angel: Steuert nun mit dem Schiff einen Fisch an und schneidet ihm den Weg ab, damit Ihr den Haken auswerfen könnt. Um die Beute an Bord zu ziehen, kurbelt Ihr, ohne die Leine zu überlasten – achtet auf den Spannungsbalken.



Kampf mit dem Fisch: Achtet auf die Spannung, kurbelt nach und zieht die Beute aufs Deck.



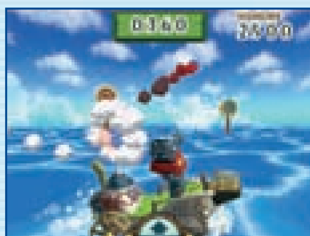
Die falsche Nixe will abtauchen, aber Eurem Bumerang kann sie nicht entkommen.



Donnernde Kanonen



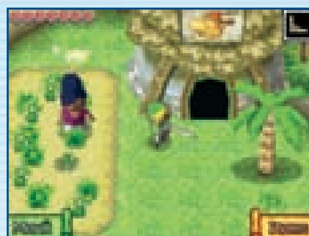
Eine Kreuzfahrt mit donnernden Kanonen kostet 20 Rubine, aber angesichts der Prämien lohnt sich der Einsatz.



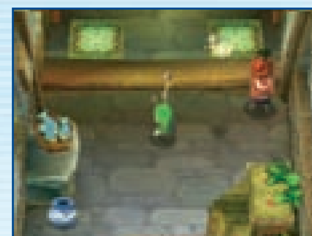
Diesmal lenkt das Schiff einen eigenen Kurs: Ihr müsst lediglich auf die Zielscheiben feuern.

Auch das Zielschießen entdeckt Ihr auf der Insel Bonun im nordwestlichen Quadranten, allerdings braucht Ihr dafür die Bomben. Betretet die Höhle neben dem Haus des Romantikers und sprengt ein Loch in die brüchige Stelle. So gelangt Ihr auf den westlichen Teil der Insel, wo Euch der Kanonenmeister an seinem Stand erwartet. Beim Zielschießen fährt Euer Schiff an Scheiben vorbei, die Ihr einoder mehrfach treffen müsst; vom fahrenden Untersatz aus ist das gar nicht so leicht. Mehrfaches Spielen lohnt sich, denn ab 2.000 Punkten könnt Ihr zufällige Schiffsteile und das Upgrade für die Bombentasche gewinnen – damit verschafft Ihr Euch in den weitläufigen Tempeln einen mächtigen Vorteil.

Die Schießbude



Sucht die Schießbude rechts neben dem Höhleneingang auf der Insel Molude.



Ganz schön anstrengend: Beim Bogenschießen müsst Ihr ebenso flink wie präzise zielen.

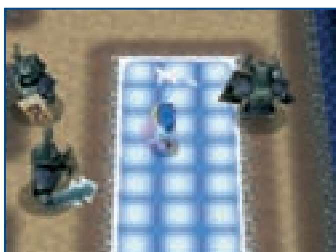
Auf der Insel Molude im südwestlichen Quadranten wird ein Schießstand eröffnet, sobald Ihr den Tempel des Mutes durchquert und den Bogen erobert habt. Besucht den Fischer im Haus beim Höhleneingang, er fordert Euch zu einer Runde Bogenschießen auf bewegliche Schilder – aber Vorsicht, Ihr dürft nur auf die bösen Fratzen feuern. Das höllisch schwere Minispiel kostet übrigens 20 Rubine pro Versuch, dafür winken mächtige Preise. Ab 1.300 Punkten ergattert Ihr zufällige Schätze, ab 1.700 Punkten winken Schiffsteile und wer über 2.000 Punkte erspielt, erhält einen zusätzlichen Herzcontainer. Bis Ihr diesen abräumt, werdet Ihr allerdings einige Rubine verspielen – sammelt bei jeder Gelegenheit Nachschub und schaut regelmäßig vorbei.

MEHRSPIELER-TAKTIKEN

Im Duellmodus tauscht Ihr die Rollen: Mal spielt Ihr Link und holt Force-Kristalle in Eure Basis, mal versucht Ihr mit den Phantomen den Helden aufzuhalten. Trotzdem braucht Ihr eine gesamtheitliche Taktik, um überlegen zu gewinnen.

Lasst Link kommen

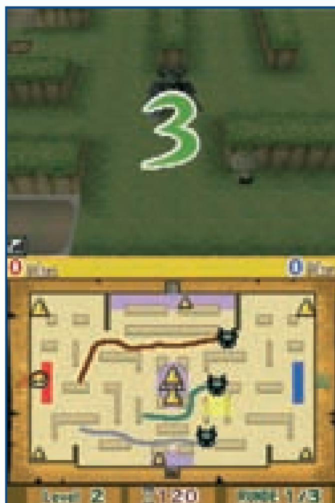
Wenn Ihr die Phantome steuert, solltet Ihr Link im Mittelfeld abpassen. Es scheint verlockend, den Gegner an seiner Basis zu fangen. Aber dort ist er unsichtbar und kann leicht entwischen. Außerdem gebt Ihr ihm Gelegenheit, die Force-Kristalle in der Nähe seiner Basis zu platzieren – für die nächste Runde. Als Link nutzt Ihr natürlich jede freie Sekunde, um Kristalle an Eure Basis zu tragen.



In seiner Basis ist Link für den Feind unsichtbar: Rollt überraschend heraus, wenn man Euch umzingelt.

Der Schnellstart

Mit den Phantomen seid Ihr im Vorteil, denn Ihr könnt den Pfad Eurer Wächter schon beim Countdown vor dem Match einzeichnen. Lasst die Phantome ausschwärmen und manövriert sie zu Positionen zwischen Links Basis und den Kristallen – mit etwas Glück läuft Euch der Gegner direkt in die Arme. Wer einem cleveren Phantommeister gegenüber steht, sollte deshalb lieber auf Umwegen zu den Kristallen laufen.



Bei Spielstart flitzen alle los: Die Routen der Phantome dürft Ihr schon beim Countdown einzeichnen.

Macht einen Haufen

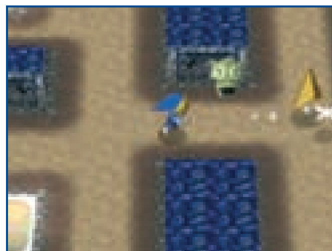
Euren Schatz dürft Ihr nur behalten, wenn Ihr ihn beschützt. Bevor Links Runde zu Ende geht, solltet Ihr Eure Kristalle außerhalb der eigenen Basis häufen. Dann könnt Ihr sie in der Phantomrunde von einem Wächter überblicken lassen. Weil sie nicht in der Basis liegen, hat Link kaum Chancen, sich einen Klunker ungesehen zu schnappen.



Schleudert mit Link Eure Kristalle nahe der Basis auf einen Haufen und lasst sie dann von einem Phantom bewachen.

Beschleunigt Link

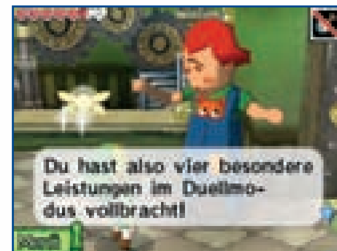
Je schneller Link vorwärts kommt, desto eher schnappt er den Wächtern die Force-Kristalle vor der Nase weg. Weil Euch die großen Kristalle überaus schwerfällig machen, solltet Ihr sie vor Euch her werfen – übt die Technik, bis die Glitzersteine zum Spielball werden. Ohne Last auf den Schultern solltet Ihr dagegen regelmäßig rollen, um Zeit zu sparen – aber nicht zu oft, sonst wird Link schwindelig.



Wenn Link große Kristalle geschickt vor sich her wirft, kommt er deutlich schneller ans Ziel.

Vergoldet das Schiff

Am Ende jedes Matches werdet Ihr für besondere Leistungen ausgezeichnet. Die ergattert Ihr, wenn Ihr in den Duellen bestimmte Aufgaben erfüllt – siehe die Tabelle unten. Als Belohnung winken goldene Schiffsteile im Abenteuer, jedes gibt's für vier Leistungen: Fahrt auf die Kanoneninsel und sprecht mit dem Assistenten des Erfinders, um sie zu abzuholen. Briefe machen Euch rechtzeitig auf die Prämien aufmerksam.



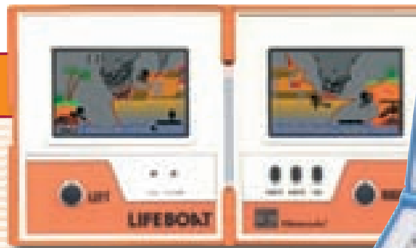
Besucht die Kanoneninsel: Für vier besondere Leistungen erhaltet Ihr im Abenteuer eine Belohnung.

Besondere Leistungen

Nummer	Aufgabe
1	Sammelt keinerlei Extras, die des Gegners dürft Ihr aber zerstören
2	Gewinnt ein Match, ohne einen Force-Kristall abseits der Basis abzulegen
3	Trefft Link während der letzten 20 Sekunden der Runde zweimal
4	Trefft Link in einer Runde mit nur einem Phantom
5	Zerstört zehn feindliche Extras
6	Sammelt zehn Extras
7	Schafft die Aufgaben 3 und 12 in einem Match
8	Trefft Link während der ersten 20 Sekunden einer Runde zweimal
9	Gewinnt das Match mit nur einem Punkt
10	Gewinnt das Match mit allen Force-Kristallen in Eurer Basis
11	Gewinnt, ohne dem Gegner einen Punkt zu gönnen
12	Schafft die Aufgaben 10 und 11 in einem Match
13	Gewinnt das Match mit Link, ohne getroffen zu werden
14	Schlagt in allen drei Runden Link mit den Phantomen nieder
15	Schafft die Aufgaben 11 und 13 in einem Match
16	Schafft die Aufgaben 3 und 15 in einem Match

Gute Unterhaltung!

Extended >>




AB SEITE 96

...DOPPELDECKER: GAME & WATCH

Ihr glaubt, der DS ist das erste Handheld mit zwei Bildschirmen? Irrtum! Schon in den frühen 80er-Jahren setzte Nintendo erfolgreich auf die Magie der doppelten Displays. **Wir spielen zweifach!**



AB SEITE 94

...TOUCHSCREEN: POCKET-PC

Nach der Arbeit wartet das Vergnügen: Wir testen für Euch spannende Spieleneuheiten, die Hosentaschen-Computer zu mobilen Zockerbuden machen.

AB SEITE 88

...KLAPPE AUF: GAME BOY ADVANCE



Alte Perlen für neuen Spielspaß: Die Spieleneuheiten für den GBA werden immer rarer – und leider immer langweiliger. Wie gut, dass in den letzten Jahren viele gute Spiele erschienen sind, die Ihr vielleicht verpasst habt. Diesmal im Rückblick: Fantastische Rollenspiele.

AB SEITE 92

...BREITBILD: PSone AUF PSP



Auf ein Neues: Wer sich schon zu Zeiten einer PSone mit Videospielen beschäftigt hat, darf nun manch' Klassiker auf der PSP nachspielen – für wenige Euro als Download über die PS3.

Leseführung >>

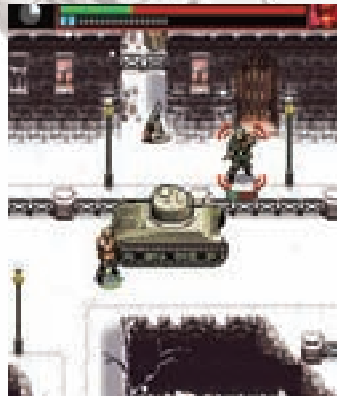
Die ganze Welt des mobilen Entertainments

Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den beiden Schwergewichten Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Extended-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. Neben dem nimmermüden Game Boy hat der Pocket-PC hier sein Zuhause. Ein großer Bereich ist zudem für Handys mit ihren immer besseren Spiele-Fähigkeiten reserviert. Ganz zu schweigen von unserer Vorstellung mobiler Exoten und Oldies wie den legendären Game & Watch-Modellen von Nintendo. Neu im Extended-Portfolio: Die größten Hits der ersten Playstation sind nun auf der PSP zu spielen. Aufgrund des günstigen Preises (ca. 5 Euro pro Spiel) und der kuriosen Vertriebsform (sind nur über den Online-Shop der PS3 zu beziehen) testen wir sie im Rahmen der Extended- und nicht in der normalen Spieletest-Rubrik.



Handy-Games









Mit automatischer Zielfunktion bleibt der Feind auch bei wüstem Kreuzfeuer immer in Eurem Visier.



Die 3D-Version ist ebenso detalliert animiert wie die Bitmap-Variante.

Medal of Honor: Airborne

Action >> Taktik-Shooter

Nutzt Feuerpausen und pfeift Verstärkung herbei: "Airborne" bietet cleveren Soldaten jede Menge taktische Möglichkeiten.

Nach PC- und Konsolensöldnern dürfen sich nun auch Handy-Fallschirmjäger in Weltkriegsschlachten stürzen. Je nach Handy-Modell spielt Ihr bis zu acht Einsätze in 2D- oder 3D-Optik. Bei D-Day, Operation Husky und Neptune gilt es allerlei taktische Aufgaben zu erfüllen: Ihr sprengt Bunker und Flakgeschütze, säubert Schützengräben von feindlichen Truppen und legt Euch mit wuchtigen Panzern, aber auch geschickten Scharfschützen an. Die Missionsziele sind oftmals über verschiedene Routen erreichbar, was beim mehrfachen Durchspielen experimentellen Freiraum gewährt. Dabei müsst Ihr im rechten Augenblick von Deckung zu Deckung sprinten, um nicht im Kreuzfeuer zu enden. Dank der Autozielfunktion kommt trotzdem keine Hektik auf: Ihr könnt den Fokus von Gegner zu Gegner verschieben und so mit einem Knopfdruck das taktisch korrekte Ziel unter Beschuss nehmen.

Besonders wichtig ist das Munitionsmanagement. Held und Feinde müssen ihre Waffen nachladen, die so entstehende Feuerpause nutzt der Widersacher für Gegenangriffe – Ihr könnt sogar das Klicken des MGs hören, wenn der Gegner einen neuen Patronengurt einlegt. Daneben kommen Granaten, Bomben und Tonnen zum Einsatz, die Ihr mit einem gezielten Schuss explodieren lasst. Eine klasse Idee sind die Verstärkungstruppen: Wenn Euch der Feind festgenagelt hat, dürft Ihr mit der Signalpistole weitere Fallschirmspringer herbeirufen. Diese landen dann mitten im Kampfgebiet und leisten Feuerschutz. Mit den vielen Aufgaben und taktischen Kniffen bietet "Medal of Honor: Airborne" jede Menge Abwechslung, zumal ausführliche Briefings und mächtige Explosionen für eine opulente Präsentation sorgen. Die umfangreichen Einsätze sind wie beim großen Bruder kein Fall für kurze Pausen: In jedem Level gibt's zwar einige Checkpoints, aber gespeichert wird nur nach Abschluss. Wer die Wehrmacht in die Flucht schlagen will, muss sich deshalb schon etwas Zeit nehmen.

Medal of Honor: Airborne	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte
Grafik	9 von 10
Sound	7 von 10
SPIELSPASS	9 von 10

Auf in den Kampf: taktische Weltkriegs-Feuergefechte mit einzigartigen Manövern und vielerlei Missionen.

>> HARDWARE-NEWS

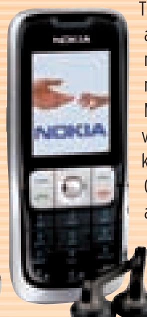
Geschüttelt, nicht gerührt

Das Walkman-Handy W580i von Sony Ericsson besitzt einen eingebauten Bewegungsmelder, der multimedial eingreift: So wird Eure Playlist wild durcheinander gewürfelt, wenn Ihr das Handy schüttelt! Mit dem Multimedia-Genuss dürft Ihr sofort loslegen, denn ein Memorystick mit 512 MB liegt dem Modell bei. Im Vergleich zu anderen Geräten ist der Bildschirm aber etwas kleiner ausgefallen, deshalb müssen Zocker schon mal genauer hinsehen. Seine Stärke spielt das Handy bei der Akustik aus: Wer ohne den beiliegenden Kopfhörer spielen will, freut sich über den kräftigen und klangvollen Lautsprecher. Das originelle Mobiltelefon gibt es ohne Vertrag ab zirka 270 Euro.



Extraschlank mit Nokia

Mit nur 9,9 mm Tiefe ist das Nokia 2630 so schlank wie kaum ein anderes Handy. Trotzdem braucht Ihr nicht auf multimediale Funktionen wie eingebaute Kamera mit Videoaufnahme, MP3-Player und Radio zu verzichten. Und der Preis kann sich sehen lassen: Das Gerät wird ohne Vertrag ab 85 Euro angeboten – da können auch Einsteiger mit schlankem Geldbeutel zuschlagen!



Samsung erobert Web 2.0

Mit dem SGH-L760 können WWW-Fans Videos, Fotos und Blog-Beiträge direkt ins Netz stellen. Über den Webservice Shozu wandern Eure Inhalte auf Homepages wie Youtube, Flickr und Blogger - dank UMTS-Verbindung sogar in Windeseile. Besonders kompakt wird das Handy durch die versenkbare Tastatur. Der Preis des Geräts liegt ohne Vertrag bei zirka 240 Euro.



Urban Attack

Action >> Zielkreuz-Shooter



Pure Action: Die Vektorgrafik sieht in Bewegung sehr dynamisch aus.

In einer entfernten Zukunft ballert Cyborg Yuri durch den dritten Weltkrieg. Es gilt Feinde auszuschalten, Zivilisten zu schonen und bestimmte Figuren lebend zu fangen. Das gelingt mit taktischem Waffenwechsel und blitzschnellem Zielen: Der Bildschirm ist in neun Bereiche unterteilt, auf die Ihr mit den Zahlentasten feuert - erscheint ein Gegner links unten, tippt Ihr auf die Sieben. Dazwischen fordern Minispiele Euren Grips, in denen Ihr z.B. Codes knackt und ein Vehikel durch dichten Verkehr manövriert.

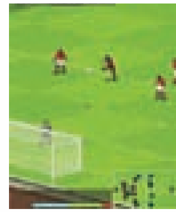
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Vivendi
Anbieter	>> www.t-online.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 8 von 10
Sound 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Beeindruckend: Auch ältere Handy-Modelle ballern hier in 3D!

FIFA 08

Sport >> Fußball



Die exzellente Bedienbarkeit kennt Ihr aus dem Vorgänger.

Das neueste „FIFA" spielt sich etwas flüssiger als der Vorgänger und bietet Fans neuartige Herausforderungen. Bei der "Club Challenge" müsst Ihr verzwickte Spielsituationen gewinnen, z.B. steht Ihr mit einem Mann weniger auf dem Feld. Fans werden sich über die tolle TV-Präsentation freuen, die mit Kommentator und tosendem Publikum ordentlich Stimmung macht. Im Vergleich zur "Real Football"-Serie von Gameloft ist der Spielablauf aber nach wie vor weniger trickreich.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

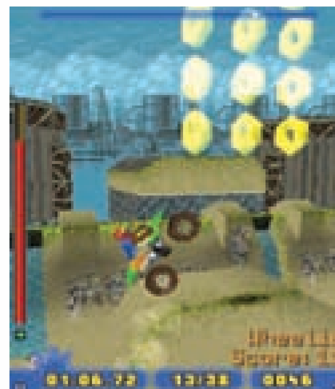
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Spitzengruppe: atmosphärisches Action-Fußball mit neuen Spielmodi.

Moto-X 3 Hardcore

Rennspiel >> Motocross

Beim Freestyle-Motocross beeindrucken die Fahrer mit todesmutigen Sprüngen. Superman, Cordova und Tsunami gelingen aber nur, wenn Ihr die feinfühlige 'Ragdoll'-Physik meistert. Diese sorgt auch für spektakuläre Stürze, bei denen Euer Stuntman wild durch die Luft purzelt. Es macht richtig Spaß, mit Steuerung und Schanzen zu experimentieren. Andererseits ist es für Einsteiger nicht leicht, ins Spiel zu finden - wer souverän auftrumpfen will, muss erstmal ordentlich Dreck fressen. Schauplatz der Extremsportshow sind ein Regenkanal in Los Angeles, Las Vegas und ein Rockkonzert, zudem gibt's die Bonuslevels Kamikaze und Big-Jump. "Moto-X 3 Hardcore" wendet sich an kreativ veranlagte Spieler, die gern mit Stunts und Umgebung herumprobieren; Wetteifer gibt's in diesem Rennspiel kaum.



Schräg: Im Sprung lässt sich das Motorrad neigen und drehen.

Moto-X 3 Hardcore	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> I-Play
Anbieter	>> www.iplay.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
7 von 10 SPIELSPASS

Nicht leicht zu steuern: experimentierfreudiges Stuntrennen mit feinfühliger Bewegungsphysik.

Legend of Spyro: Eternal Night

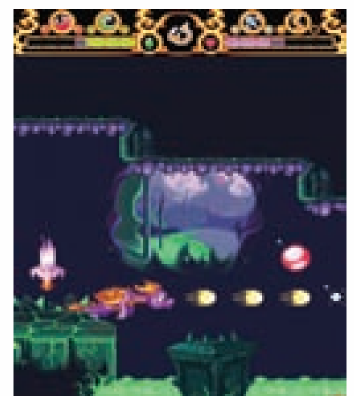
Reaktion >> Jump'n'Run

Um die Auferstehung des Dunkelmeisters zu verhindern, muss Drachenjüngling Spyro 13 Levels durchkämmen. Wie in den Vorbildern für Konsole und Handhelds lernt Spyro im Laufe des Abenteuers vier Element-Angriffe, mit denen sich die vielen Feinde taktisch bekämpfen lassen - manche überwältigt Spyro mit Schockwelle und Blitzgeschoss, andere muss er flambieren oder per Kälteatem auf Eis legen. Außerdem gibt's zwei verschiedene Steuerungsmodi: In den meisten Abschnitten hüpft Spyro durch verzwickte Plattformlabyrinthe, in denen dank Parallelpfaden und Abzweigungen einige Schätze versteckt sind. Andere Abgründe überquert er mit dem Sinkflug - von der korrekten Kante lassen sich so auch entfernte Ebenen erreichen. Zwischendrin warten Levels, die Ihr wie im Ballerspiel durchflattert - die abwechslungsreiche Mischung hält Drachenhelden bei der Stange. Am Ende jedes Abschnitts erwartet Euch zudem ein mächtiger Levelboss, den es mit geschickten Ausweichmanövern und exakt getimten Schüssen zu besiegen gilt.

Trotz der vielen Elemente bleibt "Eternal Night" ein Abenteuer für jüngere Spieler, denn den erfahrenen Zocker stellen die liebevoll arrangierten Levels kaum vor Herausforderungen. Es kommt nur selten vor, dass Ihr Euch mehrfach an einer Aufgabe versuchen müsst. Mit der detailliert präsentierten Handlung und den putzigen Animationen sticht "Eternal Night" aus der Masse an Hüpfspielen aber heraus: Atmosphärisch können die meisten Konkurrenten dem kleinen Drachen nichts vormachen.



Spyro erforscht verzwickte Plattformlabyrinthe (links) und fordert den mächtigen Obermotz jedes Levels (rechts) zum Entscheidungskampf.



In den Ballerabschnitten kann Spyro für unbegrenzte Zeit flattern.

Legend of Spyro: Eternal Night	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Vivendi
Anbieter	>> www.t-online.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Vergnügliches Hüpfabenteuer mit taktischem Feueratem-Einsatz und gelegentlichen Ballereinlagen.



FIA World Rally Championship 3D

Rennspiel >> Arcade



Schnell auf Abstand: So nah seid Ihr der Konkurrenz nur selten.

Brettert in Arcade-Modus und Meisterschaft über Asphalt, Schlamm und Schnee: Bei der spektakulären Raserei gilt es vor allem die feinfühlige Steuerung zu meistern, mit der Ihr um Hindernisse wie Baumstämme und Fahrzeugwracks herumschleudert und über Buckel springt – für spektakuläre Stunts locken Bonuspunkte! Im Gegensatz zur Rempelkonkurrenz konzentriert sich die Rallye auf flinke 3D-Grafik und realistische Fahrzeugphysik.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> I-Play
Anbieter	>> www.i-play.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

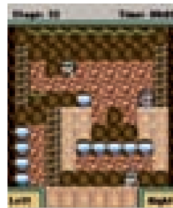
Grafik 9 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Rasante 3D-Rallye mit überraschend kniffliger Fahrphysik.

Lode Runner

Reaktion >> Jump'n'Run



Alle Levels lassen sich in klassischer und überarbeiteter Grafik spielen.

Kraxelt zu den Schatzkisten und grabt Löcher, damit die Feinde reinpurzeln: Den Labyrinthklassiker "Lode Runner" (Geschicklichkeit mit einer Prise Taktik) gibt's zwar schon fürs Handy, aber nicht so umfangreich. Die Variante von Living Mobile könnt Ihr sowohl in klassischer als auch in überarbeiteter Optik spielen. Zudem gibt es ein Online-Portal, in dem Ihr Eure Erfolge mit denen anderer Spieler vergleicht. Nett: Die 100 eingebauten Levels lassen sich per Editor nach Belieben umbauen.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Living Mobile
Anbieter	>> www.livingmobile.net
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 5 von 10
Sound 5 von 10

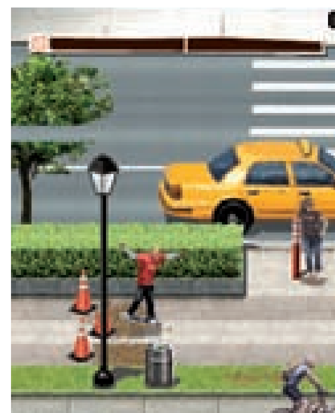
6 von 10 SPIELSPASS

Sympathische Neuauflage des Klassikers mit eingebautem Level-Editor.

Skate

Sport >> Skateboard

Im schwungvollen "Skate" brettert Ihr wahlweise durch Halfpipes, Parks und Straßenanlagen, die mit Hindernissen wie Geländer, Rampen und Bänke nur so gespickt sind – springt per Ollie drauf, rutscht mit diversen Grinds drüber und schließt den waghalsigen Stunt mit Kickflip oder Three-Sixty ab. Dabei zählt sowohl exaktes Timing als auch die Kenntnis der vielen Manöver. Einsteiger landen wie beim echten Boarden erstmal auf der Nase, zum Glück bringen Euch Helfer nach und nach alle Tricks bei. Daneben trefft Ihr auf Fotografen, die Eure besten Stunts als Schnappschuss festhalten. "Skate" ist ein rasantes Sportspiel, das vor allem in Bewegung Eindruck schindet. Auf den ersten Blick wirkt die Optik nämlich recht detailarm – lasst Euch davon aber nicht täuschen.



Fordernde Levels: Die vielen Hindernisse ermöglichen tolle Stunt-Kombos.



Skate

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Gar nicht so leicht: Ihr skatet schwungvoll und rasant, die Weitsicht ist aber nicht optimal.

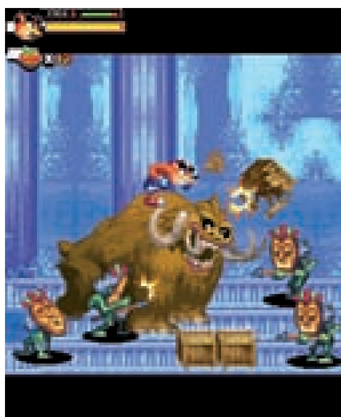
Crash of the Titans

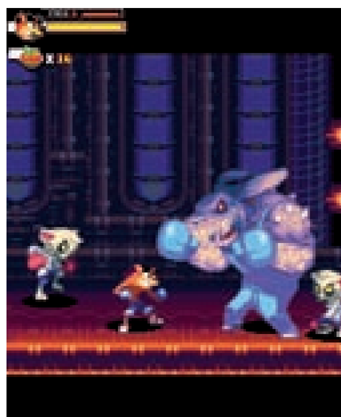
Reaktion >> Jump'n'Run

Ähnlich dem Handheld-Abenteuer verwandeln Neo und Nina Cortex auch auf dem Handy die Einwohner der Insel Wumpa in reißende Bestien. Auf dem Weg zu den Bösewichten muss Beutelratte Crash Bandicoot die teils riesigen Biester wie Mammut und Boxkaninchen mit allerlei Kampftechniken wie Sprungkick, Kombos und Kontermanövern aufmischen. Außerdem beherrscht Crash in seinem neuesten Abenteuer die Voodoo-Magie: Er springt den Ungeheuern in den Nacken und stülpt ihnen seine Zaubermaske Aku-Aku über. Dann kann er sie steuern und ihre individuellen Angriffe wie Kopfnuss und Stampfer nutzen. Die 15 so kontrollierbaren Figuren werten das Abenteuer auf und bringen viel Abwechslung in die Kämpfe.

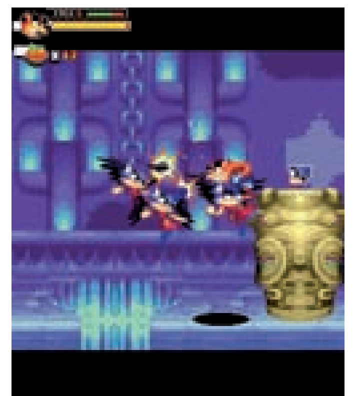
Es wird aber nicht nur geprügelt, Crash kann die Maske auch unter die Füße schnallen und dann durch die Levels surfen. Obendrein erwarten Euch wechselnde Missionen. Mal gilt es eine Ebene zu durchqueren, mal müsst Ihr eine bestimmte Zeit den Ansturm der Monster zurückschlagen.

Wie auf DS und PSP lässt sich der Held entwickeln. Im Laufe des Abenteuers sammelt Ihr Äpfel, die gegen Erfahrungspunkte getauscht werden. Damit verbessert Ihr Eigenschaften wie Schlagkraft und Energie. Trotz der vielen Funktionen lässt sich das turbulente Abenteuer bequem mit einem Daumen spielen. Die schwarzen Balken am oberen und unteren Bildschirmrand stören dabei kaum, denn die Feinde sind riesig und die Fights dynamisch animiert – Crash lässt es so richtig krachen!





Steuert die Ungeheuer mit der Maske: Bei den Keilereien beeindrucken vor allem die mächtigen Monster, die Vivendi im putzigen Comic-Stil animiert hat.



Auch solo kann es Crash gleichzeitig mit mehreren Feinden aufnehmen.



Crash of the Titans

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Vivendi
Anbieter	>> www.t-online.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

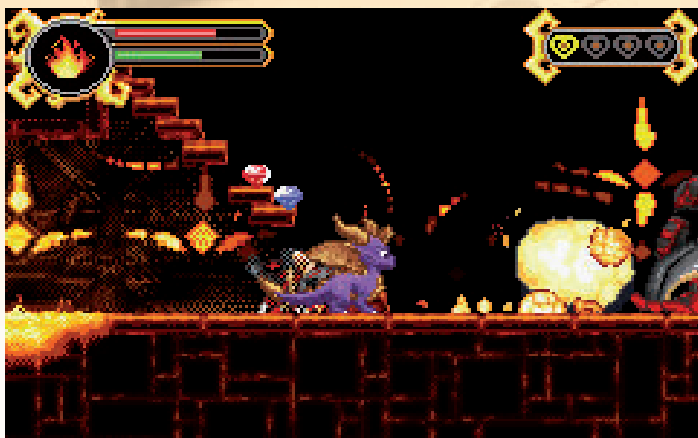
Grafik 8 von 10
Sound 6 von 10

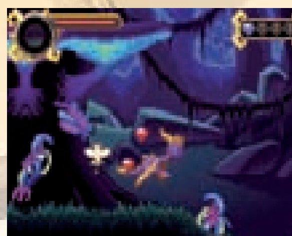
8 von 10 SPIELSPASS

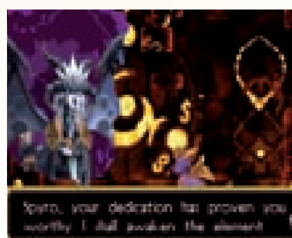
Mischt die Monster auf oder übernehmt ihren Geist: schlagkräftiges Hüpfspiel mit viel Abwechslung.



Game-Boy-Galaxie >>









GBA Mit seinen Geschossen kann Spyro auch entfernte Gegner treffen. Allerdings lassen sich einige Feinde nur mit bestimmten Elementen besiegen.

GBA Im Lauf des Abenteuers lernt Spyro immer neue Manöver, die er gegen Feinde und Level-Inventar einsetzt.

Eternal Night
Legend of Spyro

Reaktion >> Jump'n'Run

Mit Combos zum Sieg über den Dunkelmeister: Spryo lernt allerlei taktische Manöver.

Auch auf dem GBA will Drachenbaby Spyro die Rückkehr des Dunkelmeisters verhindern; im Gegensatz zur Handy-Version (siehe Seite 85) muss er sich beim Jump'n'Run auf dem Handheld aber gehörig anstrengen. Die vielen Monster wie Steingolem und Lavahüne stecken einiges mehr ein. Deshalb kombiniert Ihr zahlreiche Attacken wie Schwanzfeger, Kopfnuss, Uppercut und Wirbelschlag zu mächtigen Combos, um die Wirkung Eurer Treffer zu vervielfachen. Außerdem lassen sich die Manöver einsetzen, um in den vielschichtigen Labyrinthlevels neue Pfade zu öffnen. Ihr rempelt Türen aus den Angeln oder beschießt sie mit den vier Elementen Boden, Blitz, Feuer und Eis, damit sie sich öffnen. Wie in den anderen „Eternal Night"-Versionen müsst Ihr mit den Elementen haushalten und sie taktisch anwenden.

Die vielen Aufgaben sorgen für reichlich Abwechslung, trotzdem bleibt das Abenteuer überschaubar. Jedes Talent, vom Doppelsprung bis zum Flattermann, erhält Spyro durch das Sammeln magischer Artefakte. So lernt Ihr den Drachenhelden Stück für Stück kennen, ohne Euch überfordert zu fühlen. Neben der exzellenten Spielbarkeit weist "Eternal Night" eine opulente Präsentation auf: Jede Welt ist mit aufwändigen Spezialeffekten wie flimmernde Hitze und funkelnde Edelsteine geschmückt, zwischendrin verzücken hübsch inszenierte Filme.



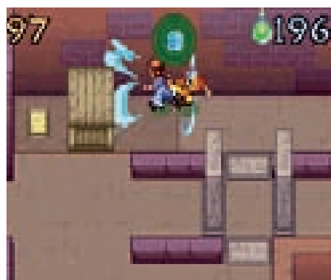
Legend of Spyro: Eternal Night	
Entwickler	>> Amaze, USA
Hersteller	>> Vivendi
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10
SPIELSPASS	8 von 10

Verwinkelte Levels, massig Talente und hübsche Spezialeffekte sorgen für ein abwechslungsreiches Hüpfspiel.

Avatar: Der Herr der Elemente - Die Erde brennt

Abenteuer >> Action-Adventure

Im Abenteuer zur zweiten Staffel des Nickelodeon-Cartoons "Avatar" setzt Held Aang seinen Kampf gegen die Feuernation fort. Mit dabei sind seine Freunde Katara, Sokka, Toph und Jet, die ihn abwechselnd begleiten. Ihr könnt zwischen den Figuren wechseln und Teammanöver ausführen, um etwa besonders schwere Kisten aus dem Weg oder auf Bodenschalter zu schieben. Die vielen Kämpfe gegen Samurais und Wächter sind allerdings wenig spannend: Wegen des simplen Kampfsystems und den schwach animierten Figuren kloppt Ihr Euch trotz Spezialangriffen stupide durch die Massen. Immerhin sorgen alternative Spielvarianten wie Luftkämpfe, Arenaschlachten und der Koop-Modus für akzeptable Abwechslung, wenn Ihr gemeinsam dem Feind auf den Pelz rückt.



GBA Es gibt jede Menge Rätsel zu lösen: Schiebt die Kiste auf den Schalter, und schon geht die Tür auf.



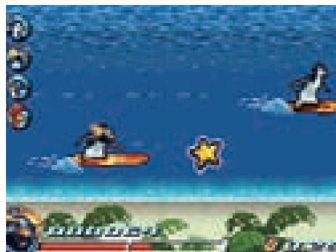
Avatar: Die Erde brennt	
Entwickler	>> THQ, USA
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> Koop-Modus
Multiplayer	6 von 10
Grafik	5 von 10
Sound	6 von 10
SPIELSPASS	6 von 10

Spaßige Rätsel, aber doofe Kloppereien: "Avatar" unterhält vor allem eiserne Fans.

Könige der Wellen

Sport >> Surfen

Zehn tierische Figuren des gleichnamigen Animationsfilms schwingen sich aufs Surfbrett, um ihr sportliches Können in Wettrennen und Freestyle-Kür zu messen. Ihr reitet von links nach rechts, sammelt Bonussterne und zeigt bei Sprüngen allerhand Stunts. Der Wellensport geht flott und schwungvoll von der Hand, bietet auf Dauer aber kaum neue Herausforderungen. Man kann zwar die Welle rauf und runter fahren, sich dabei aber keinen Vorteil verschaffen – im Gegensatz zu anderen Rennspielen gibt es hier keine Kurven. So müsst Ihr beim Wettrennen auf Fahrfehler der Konkurrenten hoffen, um den ersten Platz zu erobern. Neben dem Einspieler-Abenteuer wagt Ihr Euch an Duelle im Linkmodus sowie diverse Minispiele, in denen Ihr z.B. Perlen stapelt – drei am Stück verschwinden. Trotzdem kann „Könige der Wellen" weder Handheldsportler noch Fans des Films richtig mitreißen.



GBA Nur wenn der Gegner einen Fehler macht, könnt Ihr ihn einholen.



Könige der Wellen

Entwickler	>> Ubisoft, Frankreich
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: 4 von 10
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Schade: unspektakuläres Wellenreiten, bei dem Ihr Eure Geschicklichkeit kaum ausspielen dürft.

Bratz: The Movie

Reaktion >> Geschicklichkeit

Vier Mädels bereiten sich aufs Rockkonzert vor: Dazu brauchen Sasha, Yasmin, Jade und Chloe schicke Klamotten, die man sogar selbst designen darf.

Ihr spielt diese Filmumsetzung in Episoden: Erst wird in Haus und Hof palavert, dann folgen diverse Geschicklichkeitsprüfungen. So müssen die Heldinnen etwa im Hürdenlauf über Mülltonnen und Blumentöpfe springen. Das klingt nicht nur dämlich, sondern spielt sich auch so: Die Disziplinen ermöglichen Euch keinerlei Tricks, es handelt sich um simple wie lineare Reaktionstests. Auch die Story kann wenig begeistern. Mal zicken sich die Girls gegenseitig an, mal wird die Filmhandlung gelangweilt abgekupfert. Da möchte niemand das Abenteuer mit allen vier Heldinnen durchspielen, zwischen denen Ihr zu Beginn wechselt. Wer "Bratz: The Movie" anzockt, kommt sich schlicht veralbert vor – egal, ob Männlein oder modisch interessiertes Weiblein.



GBA Manche Episoden bestehen nur aus Palaver in der Mädchen-WG.



Bratz: The Movie

Entwickler	>> THQ, USA
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 4 von 10

3 von 10 SPIELSPASS

Fragt erstmal Euren Hausarzt: selten dämliche Cartoon-Umsetzung, die Eure Gehirnzellen systematisch betäubt.

Crash of the Titans

Reaktion >> Jump'n'Run

Das finstere Gespann Neo und Nina Cortex treibt auch auf dem GBA sein Unwesen. Diesmal haben Crashs berühmte Gegenspieler alle Lebewesen der Insel Wumpa in abscheuliche Monster verwandelt. Über fünf Welten hüpft Crash dem Finale mit den Finsterlingen entgegen. Dabei muss er mächtig die Fäuste schwingen, um die vielen Ungeheuer aus dem Weg zu räumen. Die Biester schleudern Blitze, spucken Bienenschwärme und beherrschen allerlei mächtige Spezialangriffe. Wie auf Handheld und Handy (siehe Seite 34 bzw. 86) kann sie Crash aber mit seinen Knockout-Combos benommen machen und ihnen seine Voodoo-Maske überstülpen. Dann dürft Ihr sie steuern und ihre Talente für Eure Zwecke einsetzen: Es gilt nicht nur Feinde, sondern auch allerlei Hindernisse wie Spezialkisten aus dem Weg zu räumen – diese lassen sich nur mit individuellen Angriffen zerstören.

Natürlich tauchen wie in früheren Abenteuern von Crash weitere Sonderkisten auf. Manche explodieren bei Annäherung, andere katapultieren den Bandicoot auf höhere Ebenen oder fungieren als Checkpoint. Im Vergleich zum Jump'n'Run-Konkurrenten "Eternal Night" (siehe links) sind die Levels aber architektonisch weniger komplex, außerdem wirkt die Kollisionabfrage nicht ganz optimal. Immer wieder gehen manche Hiebe ins Leere, das gestaltet einige Auseinandersetzungen etwas hektisch. Zum Glück besitzt Crash einen Energiebalken und kann so einige Treffer einstecken. An diese Mankos gewöhnt man sich aber: "Crash of the Titans" ist letztlich ein solides Hüpfspiel, das mit seinen witzigen Verkleidungen für vergnügliche Abwechslung sorgt.



GBA Eure Gegner beherrschen mächtige Attacken: Nutzt sie für Eure Zwecke!



GBA Bestimmte Kisten könnt Ihr nur in Verkleidung aus dem Weg räumen.



Crash of the Titans

Entwickler	>> Amaze, USA
Hersteller	>> Vivendi
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Schlagkräftiges Hüpfabenteuer, das mit Verwandlungen für sympathische Unterhaltung sorgt.





ZEITLOSE ABENTEUER

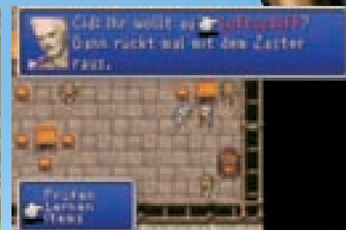
Lasst Euch von Drachen, Imperatoren und Hexen verzaubern: Auf dem GBA gibt es epische Geschichten, die auch heute noch spannend sind.



Giftgasattacke im Kerker: Capcoms "Breath of Fire" hält einige Überraschungen für Euch parat.

Nicht an allen Genres nagt der Zahn der Zeit: Während Renn- und Actionspiele technisch schnell zum alten Eisen gehören, scheinen Rollenspiele zeitlose Unterhaltung zu bieten. Hier sorgen nicht rasante Grafik und spektakuläre Effekte für Spannung, sondern verzwickte Wendungen der Handlung und der knifflige Einsatz zahlreicher Talente und Schlüssel-Items, welche die Helden im Laufe der Geschichte erobern. Deshalb hat die Bitmap-Grafik noch lange nicht ausgedient, zumal sie bei berühmten Klassikern oft liebevoll und mit einem Schuss Humor animiert ist. Damit kommt selbst die überholte Hardware des Game Boy Advance locker zurecht: *Mobile Gamer* präsentiert turbulente Rollenspiele, die Euch auch heute noch viele Stunden versüßen.

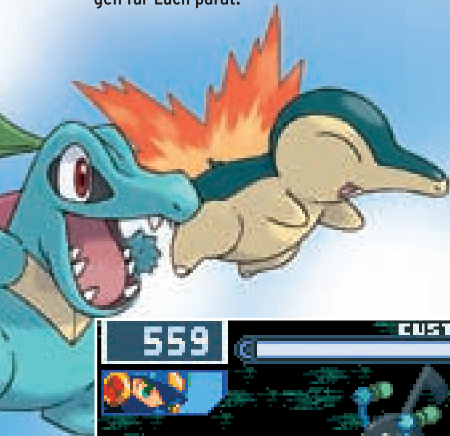




Die ersten beiden "Final Fantasy"-Episoden gibt's erstklassig lokalisiert auf einem GBA-Modul: Dank individueller Elemente wie das Dialogsystem des zweiten Teils (rechts) gestaltet sich der Ablauf recht unterschiedlich.

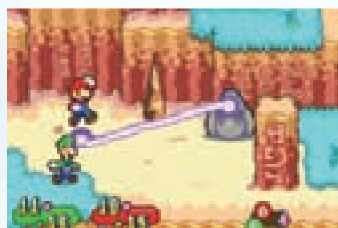
Berühmte Klassiker

Bekannte Oldies wie die "Final Fantasy"-Serie, Capcoms erste beiden „Breath of Fire"-Episoden und Namcos "Tales of Phantasia" wurden speziell für das Handheld optisch überarbeitet und mit deutschen Dialogen versehen. So können selbst junge Helden die komplette Handlung verstehen. Obwohl die Abenteuer schon einige Jahre auf dem Buckel haben, bedeutet das nicht, dass sie spielerisch altbacken sind. Ganz im Gegenteil: In einigen Klassikern finden sich moderne Elemente, wie man sie aus aktuellen Rollenspielen à la "The Elder Scrolls 4: Oblivion" kennt. "Final Fantasy 2" besitzt bereits ein Dialogsystem, mit dem die Helden Schlüsselbegriffe lernen und dann an anderer Stelle nachfragen können – so entdeckt man auch in bereits besuchten Örtlichkeiten immer wieder neue Geheimnisse. Dass aber nicht jede Neuauflage so gut ist wie das Original, beweist "Eye of the Beholder". Hier wurden die Kämpfe aus Ego-Perspektive durch isometrische Taktikschlachten ersetzt, die teilweise unfair vonstattengehen und sich gewaltig in die Länge





Diesmal keine Jump'n'Run-Action: "Mega Man Battle Network" stellt nur die kleinen Abenteurer vor nennenswerte Herausforderungen.





Wer ein Rollenspiel mit den Schwerpunkten Geschick und Humor wünscht, besorgt sich die vergnügliche "Mario und Luigi: Superstar Saga".





Schlagt trickreiche Schlachten und löst mit den Talenten anspruchsvolle Rätsel: Den "Golden Sun"-Zweiteiler darf kein GBA-Abenteurer verpassen.

ziehen können – da kommt man gar nicht mehr dazu, sich im Dungeon zu orientieren.



Monster kloppen, bis der Arzt kommt: "Baldur's Gate" wirkt auf dem GBA etwas trocken.

Exklusive Abenteuer

Neben den Neuauflagen gibt's auch exklusive Entwicklungen, die nicht minder spannend sind. Dazu zählt das beste GBA-Rollenspiel überhaupt: Der "Golden Sun"-Zweiteiler packt eine gigantische Handlung auf zwei Module, in der Ihr die Helden per Passwort von einem Abenteuer ins nächste übernehmt. Es gilt riesige Kontinente zu erforschen, übermächtige Monster mit strategischem Djinn-Einsatz zu besiegen und unzählige Rätsel mit Spezialtalenten, Schaltern sowie antiken Mechanismen zu lösen. Nicht ganz so umfangreich, aber keineswegs weniger unterhaltsam sind Mario und Luigis "Superstar Saga" sowie eine ganze Palette Episoden für Pokéhistoriker: Wer frühere Abenteuer von Trainer Ash und seinen Pokémon erleben will, sollte sich die "Smaragd"-Edition zu Gemüte führen. Sie vereint die Elemente von "Rubin" sowie "Saphir" und ermöglicht Profis mit der neuen Zuchtinsel komfortables Party-Management – allerdings werdet Ihr heute kaum noch Tauschpartner finden. Etwas eintönig spielen sich dagegen Umsetzungen wie "Eragon" und „Harry Potter", die wegen der nachgestellten Filmhandlung kaum Überraschungen bieten.

Import-Perlen

Eigentlich ist der GBA ein wahres RPG-Wunderland – allerdings nur in Übersee. Japaner dürfen zahlreiche Ableger berühmter Rollenspielserien wie "Wizardry", "Shin Megami Tensei" und "Dragon Quest" erleben. Wegen der Sprachbarriere lohnen sich aber nur Importe aus USA und England: Hier gibt es Episoden der zu 16-Bit-Zeiten berühmten "Lufia"- und "Lunar"-Serien. Außerdem dürfen sich Monsterzüchter an der "Pokémon"-Alternative "Monster Racher" versuchen. Dank seiner prächtigen Aufmachung und dem originellen Kampfsystem ist auch Atlus' "Summon Night" zu empfehlen: Stöbert ein bisschen auf amazon.com und Ebay, dort erhaltet Ihr die Abenteuer schon ab acht Euro (plus Versand). *oe*

Rollenspiele für den GBA

Name	Hersteller	Sprache	Wertung
Baldur's Gate: Dark Alliance	Ubisoft	Deutsch	7 von 10
Breath of Fire	Capcom	Deutsch	8 von 10
Breath of Fire 2	Capcom	Deutsch	8 von 10
Dokapon	Ubisoft	Englisch	7 von 10
Dungeons and Dragons: Eye of the Beholder	Infogrames	Deutsch	6 von 10
Eragon	Vivendi	Deutsch	7 von 10
Final Fantasy 1 & 2: Dawn of Souls	Nintendo	Deutsch	8 von 10
Final Fantasy 4 Advance	Nintendo	Deutsch	7 von 10
Final Fantasy 5 Advance	Nintendo	Deutsch	9 von 10
Final Fantasy 6 Advance	Nintendo	Deutsch	9 von 10
Golden Sun	Nintendo	Deutsch	9 von 10
Golden Sun: Das verlorene Zeitalter	Nintendo	Deutsch	9 von 10
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	Electronic Arts	Deutsch	6 von 10
Mario und Luigi: Superstar Saga	Nintendo	Deutsch	9 von 10
Mega Man Battle Network 1-6	Capcom	Englisch	6 von 10
Phantasy Star Collection	Sega	Englisch	8 von 10
Pokémon Feuerrot/Blattgrün	Nintendo	Deutsch	8 von 10
Pokémon Mystery Dungeon	Nintendo	Deutsch	7 von 10
Pokémon Rubin/Safir	Nintendo	Deutsch	8 von 10
Pokémon Smaragd	Nintendo	Deutsch	9 von 10
Tales of Phantasia	Nintendo	Deutsch	8 von 10

Rollenspiel-Importe

Name	Hersteller	Sprache	Wertung
CIMA – The Enemy	Natsume	Englisch	6 von 10
Lufia: The Ruins of Lore	Atlus	Englisch	8 von 10
Lunar Legend	Ubisoft	Englisch	7 von 10
Monster Rancher Advance	Tecmo	Englisch	6 von 10
Monster Rancher Advance 2	Tecmo	Englisch	7 von 10
Riviera: The Promised Land	Atlus	Englisch	7 von 10
Summon Night	Atlus	Englisch	7 von 10
Summon Night 2	Atlus	Englisch	8 von 10

RPGs im Eigenbau

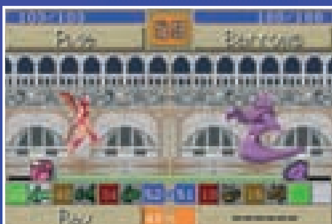
Japaner dürfen auf dem GBA nicht nur Rollenspiele zocken, sondern auch selbst erstellen: "RPG Tsukuru Advance" (auch bekannt als "RPG Maker") bietet eine Manageroberfläche, mit der sich Handlung, Umgebung und Helden selbst entwerfen lassen. Die Kreationen speichert man auf bespielbaren Modulen; so können Freunde ihre Abenteuer tauschen und ausprobieren.



Bastelt Euer eigenes Dorf: Mit dem "RPG Tsukuru Advance" klappt's im Handumdrehen.



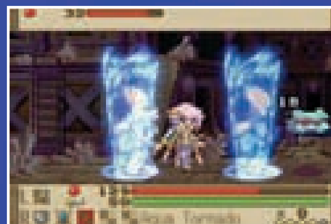
Weicht den Geistern aus: "Harry Potter" streckt die Filmhandlung mit Geschicklichkeits- und Denkaufgaben.



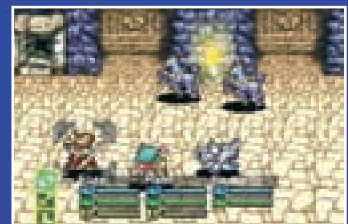
Züchtet Monster und lasst sie kämpfen: "Monster Rancher Advance" ist eine passable "Pokémon"-Alternative.



Wer ein Abenteuer mit sympathischer Manga-Grafik sucht, sollte "Riviera: The Promised Land" anspielen.



Hau drauf: Ähnlich zu Namcos "Tales"-Serie darf man auch im Zweiteiler "Summon Night" in Echtzeit kämpfen.



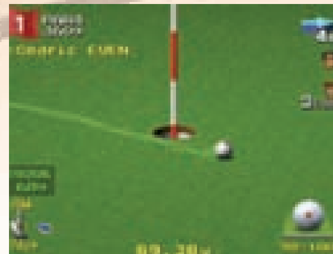
In den Kämpfen von "Lufia: The Ruins of Lore" blickt Ihr den Helden über die Schulter.



Playstation Portable >>



PSP Verschafft Euch den entscheidenden Vorsprung, um die Gegner zu besiegen: Wer den Ball exakt und mit voller Wucht trifft, erhält einen Schlagbonus.



PSP Sobald sich der Ball dem Loch nähert, zoomt die Kamera.



PSP Auf dem Grün wird ein Raster eingeblendet, das Unebenheiten visualisiert.



Everybody's Golf 2

Sport >> Golf

Hauptsache, es macht Spaß: Diesen PSone-Klassiker dürft Ihr sogar in der Gruppe spielen.

Bevor sich Entwickler Camelot von Nintendo für "Mario Golf" engagieren ließ, riefen die Japaner die erfolgreiche Spielereihe "Everybody's Golf" ins Leben. Der zweite Teil kommt acht Jahre nach seiner Erstveröffentlichung aufs Handheld und ist eine günstige Alternative zum bereits erschienenen Serienableger für die PSP. Wie seine Verwandten konzentriert sich "Everybody's Golf 2" auf den Spaßfaktor: Kurse und Schlagtechnik sind nicht besonders kompliziert, Euer Sportler wählt automatisch den passenden Schläger und peilt eigenständig das Grün an – Ihr müsst lediglich auf zwei Balken den Schlag abpassen und bei starkem Wind oder Steigung den Winkel korrigieren. Trotzdem kann Euch die Putterei für viele Stunden auf den Rasen fesseln: Die fünf Spielmodi Stroke, Match Play, Tournament, Duell und 9-Hole Par-3 bringen jede Menge Abwechslung ins Spiel, zumal Ihr sieben Kurse und 13 Spieler freischalten dürft. Einsteiger optimieren außerdem im Trainingsmodus ihren Abschlag.

Einschränkungen müsst Ihr bei den Mehrspieler-Modi in Kauf nehmen. Im Gegensatz zur PSone unterstützt die PSP weder Mehrspieler-Adapter noch Link, bis zu vier Sportler legen deshalb ihre Steuerung aufs erste Joypad – dann teilen sich alle Konkurrenten ein Handheld und reichen es nach dem Schlag weiter. Das ist zwar weniger komfortabel, kann aber trotzdem ganz unterhaltsam sein. "Everybody's Golf 2" geht locker von der Hand und hält mit seinen vielen Kursen und geschickten Computerspielern einige Herausforderungen für Euch parat.

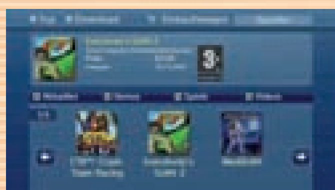
Everybody's Golf 2	
Entwickler	>> Clap Hanz, Japan
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> englischer Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	7 von 10
Grafik	6 von 10
Sound	6 von 10
SPIELSPASS	8 von 10

Zeitlos: vergnügliches Fun-Golfen mit trickreichen Herausforderungen und erstklassiger Spielbarkeit.

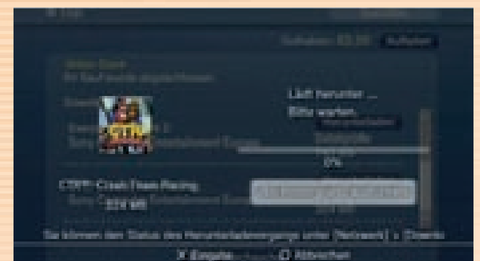
PSP-Shopping mit der Playstation 3

Sony arbeitet zwar an einer PSP-Fassung des Onlineshops, doch der kommt erst im Jahr 2008. Bis dahin müsst Ihr die PSone-Klassiker weiterhin über den Online-Zugang der Playstation 3 kaufen. Dazu verbindet Ihr die Konsole mit dem Internet und legt einen Account an. Sobald dieser aktiv ist, dürft Ihr auf den Onlineshop surfen. Klickt auf das Kärtchen 'Spiele' und dann im Fenster darunter auf 'Klassiker'. Es erscheint eine ganze Palette an Titeln, die Ihr mit den Pfeilfeldern rechts und links seitenweise umblättert. Aber Vorsicht: Nicht alle Oldies sind für den PSP-Download geeignet, bislang geht das nur mit PSone-Titeln! Studiert deshalb vor dem Kauf die Beschreibung



PSP Wenn Ihr einen Titel kauft, verschwindet er aus dem Online-Shop.

und kontrolliert die kompatiblen Systeme. Nachdem Ihr ein oder mehrere Spiele in den virtuellen Einkaufswagen gelegt habt, klickt Ihr auf die Kasse – bezahlt wird (momentan ausschließlich) mit Kreditkarte. Nach dem Kauf wechselt Ihr auf die Download-Seite und klickt dort auf 'Herunterladen'. Bevor Ihr die Klassiker auf die PSP bringt, müsst Ihr sie auf der PS3-Festplatte installieren.



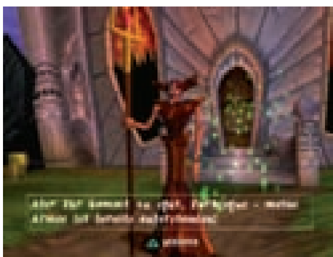
PSP Dank dem Download-Manager lassen sich die Spiele im Hintergrund auf die PS3-Festplatte laden.

Anschließend öffnet Ihr mit der Dreieck-Taste ein Menü und kopiert die Spiele via USB-Kabel aufs Handheld – bis zu fünfmal pro Titel ist dieser Vorgang möglich.

MediEvil

Abenteuer >> Action-Adventure

Zauberer Zarok und seine untoten Heerscharen bedrohen die Welt Gallowmere, nur Skelettritter Sir Dan kann sie aufhalten. Der knochige Held stürmt dreidimensionale Friedhof- und Tempellabyrinthe und mischt dabei allerlei Zombies und Ungeheuer auf. Mit Schwert, Axt und Bogen variiert Ihr Eure Kampftaktik, außerdem gelangt Ihr bald in die Heldenhalle und staubt dort allerhand Spezialwaffen und nützliche Gegenstände ab, die später vonnöten sind.



PSP Die Handlung wird mit Sprachausgabe und Animationen toll präsentiert.

Es wird aber nicht nur gekämpft, am Wegesrand entdeckt Ihr auch jede Menge Geheimnisse. Gargoyles weisen Euch auf die vielen Rätsel hin, die im Laufe des Abenteuers immer trickreicher werden. Sir Dan muss alle Winkel der umfangreichen Levels erkunden und seinen Schädel mächtig anstrengen, um etwa antike Runen zu bergen, die magische Tore öffnen. Der Mix aus Erforschen, Prügeln und Such-Aufgaben unterhält mit reichlich Abwechslung und einem Schuss schwarzem Humor, wirkt aber trotzdem spielerisch und in puncto Bedienbarkeit etwas angestaubt. Ihr steuert Dan mit dem digitalen Pad und müsst Richtungen doppelt drücken, damit er sprintet. Das ist nicht nur gewöhnungsbedürftig, es steuert sich auch hakelig und ungenau.

Zum Glück ist Präzision nur selten nötig: Obermotze nehmen Euch zwar mit Steinschlag und anderen Schikanen ins Kreuzfeuer, beim Ausweichen habt Ihr aber jede Menge Spielraum. Auch technisch nagt an "MediEvil" der Zahn der Zeit: Die Umgebung wirkt stellenweise recht klotzig, die Figuren sind hampelig animiert. Immerhin bringen reichlich Handlungssequenzen mit Sprachausgabe etwas Persönlichkeit in Dans Knochen.



PSP Macht die Zombies nieder: Die meisten Gegner vermöbelt Ihr stupide mit der Standard-Combo.

MediEvil

Entwickler	>> SCEE Studios, England
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer	nicht möglich
Grafik	5 von 10
Sound	7 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Leider keine Analogsteuerung: technisch rustikale 3D-Keilerei mit unterhaltsamen Rätseleinlagen.

Crash Team Racing

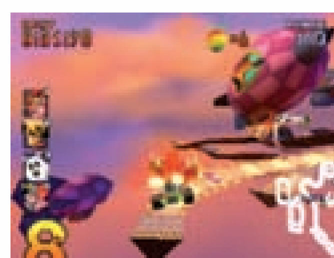
Rennspiel >> Fun-Racer

Mit seinem eigenen Kartrennen machte Crash um den Jahrtausendwechsel "Diddy Kong Racing" und "Mario Kart" Konkurrenz. Dazu bediente er sich ihrer Stärken: So gibt's wie beim Affenrennen einen umfangreichen Abenteuer-Modus, in dem Ihr neben den Mitstreitern auch mächtige Obermotze aufs Korn nehmt. Die sechs Fahrer duellieren sich zudem nicht nur mit Extrawaffen wie Blitzgeschoss und TNT-Kiste, sondern versuchen auch über die vielen Schanzen zu springen – sobald Euer Kart abhebt, sammelt Ihr wertvolle Turboenergie!

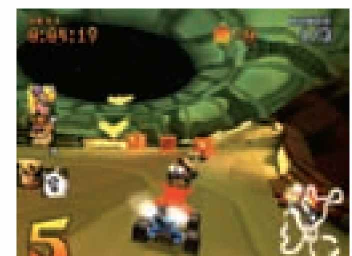
Die 17 Strecken sind teilweise recht verschlungen und kitzeln Eure Nerven mit wechselnden Herausforderungen. Mal poltern mächtige Steinkugeln über die Strecke, mal fehlt die Leitplanke – passt auf, dass Ihr nicht ins Leere fällt. Somit bietet das fordernde Kartrennen auch für Solisten reichlich Abwechslung, was es für Handheldspieler interessant macht. Denn auf der PSP müsst Ihr Euch mit den Einspieler-Modi begnügen, weil Mehrspielerrennen und der Kampfmodus nicht WLAN-kompatibel sind. Das ist zwar gerade in diesem Genre nicht optimal, lässt sich aber einigermaßen verschmerzen.



PSP Schnappt Euch die Extrawaffen aus den Kisten: Mit dem Schattenwirbel kann Dr. Neo Cortex seine Kontrahenten aus der Bahn rempeln.



PSP Trefft die Strecke: Mächtige Sprünge erfordern präzise Lenkmanöver.



PSP Dank dem Radar behaltet Ihr in den verschlungenen Kursen den Überblick.

Crash Team Racing

Entwickler	>> Naughty Dog, USA
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

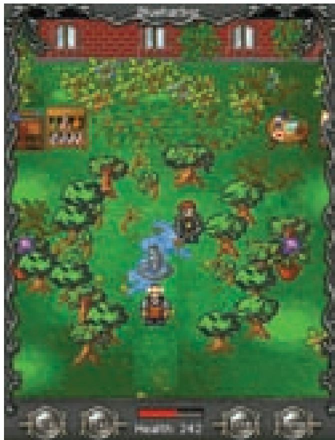
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	7 von 10
Sound	7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

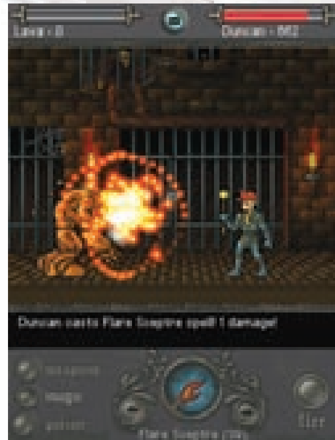
Turbulentes Kartrennen mit Abenteuermodus und trickreichem Turbo, aber ohne Mehrspieler-Modi.



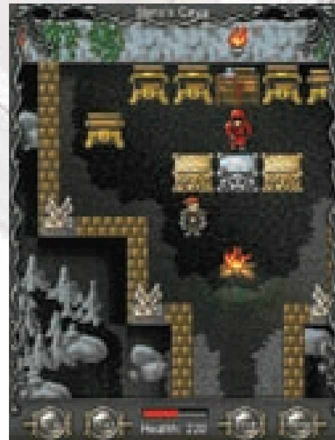
Pocket-PC-Power >>



Nachgefragt: Plaudert mit den Passanten, um allerlei Geheimnisse der Abenteuerwelt zu ergründen.



Es gibt auch grafische Highlights: Für die detailliert animierten Kämpfe wird in eine Arena umgeblendet.



Ganz schön düster: Trotz der einfachen Optik lehrt Euch manch unheimliches Gemäuer das Gruseln.



Arvale: Journey of Illusion

Abenteuer >> Rollenspiel

Alle Jahre wieder rettet Ihr die Welt vor dem Finsterdrachen: Nur der legendäre Auserwählte kann dem Ungetüm Einhalt gebieten.

Bei der "Journey of Illusion" stolpert Held Duncan Forsythe zwischen die Fronten von Menschen und Drachen. Einst lebten diese friedlich Seite an Seite; seit einige Humanoiden den Schuppenhäutern magische Talente abgeguckt haben, herrscht Krieg – zum Glück aber nur alle 20 Jahre, dann erwacht der Finsterdrachen aus seinem Schlaf und wütet grausam. Nur einer der legendären Helden kann ihn zurück ins Reich der Träume schicken.

Die variantenreiche Handlung führt Duncan über sechs Kontinente; abhängig von Euren Entscheidungen kommt Ihr nach 20 Spielstunden zu verschiedenen Abspännen. Ihr erforscht Burgen, Sümpfe und unheimliche Wälder, in denen Euch 200 verschiedene Monster auflauern. In den Missionen sucht Ihr nach verschollenen Artefakten und entführten Jungfrauen, Schatzjäger dürfen sich auch an Sidequests wagen.

Das Abenteuer präsentiert sich wie ein klassisches Rollenspiel à la "Final Fantasy": Ihr trainiert den Helden in Kämpfen, lernt neue Zauber und bergt antike Ausrüstung – so entwickelt Ihr einen mächtigen Krieger, der am Ende hoffentlich den Finsterdrachen besiegen wird. Dabei müsst Ihr jeden Ausflug ins Ungewisse genau planen, denn Waffen und Rüstungen nutzen sich mit der Zeit ab. Nur wer rechtzeitig den Rückzug antritt, wird eine sichere Festung erreichen und dort im Wirtshaus von seinen Abenteuern berichten können. Schließlich trefft Ihr hunderte Passanten, die im Gespräch Geheimnisse verraten und Euch neue Aufträge geben.

Das spannende Abenteuer überzeugt auch technisch: Die Oberwelt ist zwar grafisch nicht besonders detailliert, dafür äußerst komplex. Zudem entdeckt Ihr viele interaktive Elemente wie Zaubertore, Schatzkisten und gruselige Särge, in denen manche Überraschung versteckt ist. Dabei sorgen über 15 Musikstücke und massig Soundeffekte wie knarzende Türen und klirrende Klingen für eine akustische Untermalung, die gut auf das Geschehen abgestimmt ist.

Arvale: Journey of Illusion	
Betriebssystem	>> ab WM2003
Hersteller	>> PDAmill
Link	>> www.pdamill.com
Zirka- Preis	>> 15 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multi-player	nicht möglich
Grafik	6 von 10
Sound	7 von 10

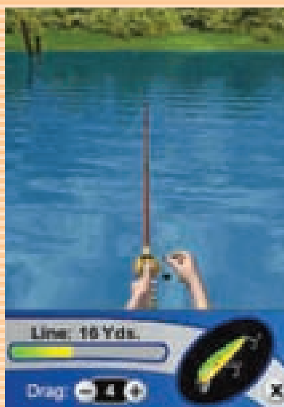
8 von 10 SPIELSPASS

Komplexes Rollenspiel, das dank mehrerer Abspänne zum vielfachen Durchspielen motiviert.

>> NEWS

Barsch am Haken

Eversight Games wirft mit "Pocket Bass Angler 2007" die Leinen aus. In der Angelsimulation schippert Ihr zu verschiedenen Stellen eines Sees, wählt je nach Fischsorte den korrekten Köder und hofft mit Lockmanövern auf einen satten Fang – neun verschiedene Barscharten mit individuellem Verhalten gilt es zu schnappen. Die Angelei wird komplett mit dem Stylus bedient und soll nur sieben Euro kosten.



Sammlung für Fans asiatischer Brettspiele

Dank PDAmill können Pocket-PC-Spieler bald zwei asiatische Brettspielklassiker genießen. Das japanische "Go" und das als 'chinesisches Schach' bekannte "Xiangqi" erscheinen zusammen in der "Gamebox Asia 2" und dürften etwa elf Euro kosten. Einsteiger freuen sich über umfangreiche Hilfen sowie die unbegrenzten Undo- und Redo-Funktionen. Außerdem wird automatisch gespeichert, damit Ihr auch in kurzen Pausen Euren Spaß habt.



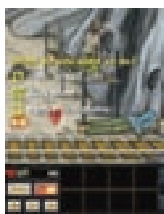
Tour de Pocket-PC mit dem Stylus

In-Fusios "Linerider" kommt auf Euer Handheld: In dem originellen Malspiel konstruiert Ihr mit dem Stylus Radelstrecken mit Rampen, Hügeln und Schanzen, über die anschließend Euer Linerider strampelt – hoffentlich landet er nicht auf der Nase! Die Pocket-PC-Version (zirka elf Euro) besitzt Konstruktions-, Puzzle- und Mehrspielermodus für Bluetooth-Wettrennen.



Final Battle

Abenteuer >> Grafik-Adventure



Wach mit einem Tritt: "Final Battle" gibt Euch viele witzige Optionen.

Ja, so waren die alten Rittersleut! Der Held von "Final Battle" erwacht mit Amnesie im mittelalterlichen Knast. Mit dem Stylus gilt es auszubrechen und die Hintergründe der Verhaftung auszuloten. Dabei durchquert Ihr über 50 Schauplätze, in denen Ihr mit gefundenen Gegenständen Rätsel löst und allerhand Blödsinn anstellt. Humor und witzige Cartoon-Animationen machen den Reiz von "Final Battle" aus, zumal Ihr das Point&Click-Adventure in deutscher Sprache genießt.

Betriebssystem	>> ab WM2003
Hersteller	>> CrazySoft
Link	>> www.crazysoft.gr
Zirka-Preis	>> 15 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

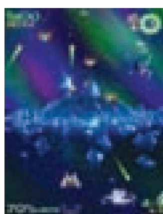
Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Humorvolles Ritterabenteuer mit vielen Schauplätzen und Rätseln.

Invasion

Action >> Shoot'em-Up



Ihr nehmt es mit kleinen Jägern, aber auch riesigen Mutterschiffen auf.

Dieser Klon von Taitos "Space Invaders" macht mit aufwändiger Präsentation Eindruck. Wasserspiegelungen, leuchtende Laser und mächtige Explosionen sorgen für Aufsehen erregende Gefechte. Diese bieten mit Missionssystem, sechs Waffenarten und taktischem Schildeinsatz mehr spielerische Abwechslung als das Original. Lediglich beim Sound müsst Ihr Einschränkungen in Kauf nehmen: Ihr hört zwar zahlreiche Effekte, müsst aber auf Musik verzichten.

Betriebssystem	>> ab PPC2000
Hersteller	>> Amiga
Link	>> www.amiga.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 3 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

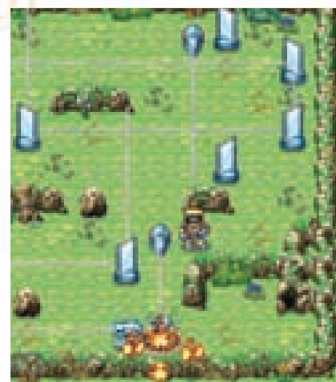
Pfiffiger "Space Invaders"-Clone, dem kein Soundtrack gegönnt wurde.

Robo

Denken >> Knobelspiel

Auch in der Welt der Roboter gibt es Romantik: Der "Robo" rätselt sich durch 76 tödliche Labyrinthe, um seine Freundin Evy aus den Händen des bösen Kidnappers Discharger zu befreien. Dazu muss er die zahlreichen Laserbarrieren und Kanonen aus dem Weg räumen. Ihr blockiert die Strahlen mit Steinen, sprengt die Anlagen mit Bomben oder lenkt ihre Strahlen mit Spiegeln um, damit sie sich gegenseitig zerstören.

Die Spielelemente sind zwar recht übersichtlich, aber vielseitig einsetzbar. Wer in den verzwickten Levels den Ausgang erreichen will, muss seinen Grips mächtig anstrengen. Im Gegensatz zur meist etwas knappen Rätselspielkonkurrenz auf Pocket-PCs seid Ihr mit den vielen Welten einige Zeit beschäftigt. "Robo" ist ein verzwicktes Labyrinthspiel, das Euch mit seiner putzigen Präsentation und massig anspruchsvollen Aufgaben in seinen Bann zieht.



Schiebespiel: Blockiert die Strahlen oder lenkt sie auf die Kanonen, um den Weg frei zu räumen.



Robo

Betriebssystem	>> ab WM2003
Hersteller	>> Hero Craft
Link	>> www.herocraft.com
Zirka- Preis	>> 10 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Schiebt Steine und dreht Spiegel: drollig aufgemachte Rätselei, in der Ihr komplexe Aufgaben löstt.

Resco Defender

Denken >> Echtzeit-Strategie

In diesem originellen Echtzeit-Strategiespiel errichtet Ihr Verteidigungsanlagen, um die Festung vor stürmenden Angreifern zu schützen. Dabei nutzt Ihr zehn verschiedene Gebäudeelemente: Mit Mauern zwingt Ihr die Gegner seitlich auszuweichen oder gar Schlangenlinien zu laufen; dann können sie diverse Geschütztürme in Ruhe aufs Korn nehmen. So müssen Eure Verteidigungsanlagen geschickt zusammenspielen, um mit dem Ansturm fertig zu werden. Wenn ein Feind durchkommt, reißt er ein Loch in die Festungsmauer – rücken dann die Kollegen nach, habt Ihr verloren. Dank 100 Levels und massig Feinden mit individuellem Verhalten bietet "Resco Defender" reichlich Abwechslung und ein ganz eigenes Spielerlebnis: Wenn der Feind Euch überrennt, stockt Euch wirklich der Atem.



Von oben stürmen die Feinde: Haltet sie mit verschiedenen Mauern und Geschütztürmen auf.



Resco Defender

Betriebssystem	>> ab PPC2002
Hersteller	>> Herocraft
Link	>> www.resco-net.com
Zirka- Preis	>> 11 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

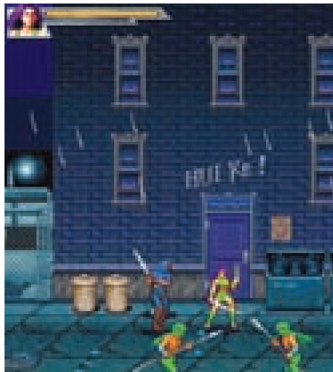
7 von 10 SPIELSPASS

Baut Verteidigungslinien: innovative Echtzeit-Strategie mit originellem Spielansatz.

Mystical Ninja

Action >> Prügelscroller

Die Heldin von "Mystical Ninja" mischt eine finstere Armee auf, die den kompletten Planeten unterjochen will. In den seitlich scrollenden Levels wie Hinterhof und Steppe nutzt Ihr nicht nur Martial-Arts- und Schwertattacken, sondern auch die gefürchtete Ninja-Magie. Mit dieser könnt Ihr Euch in die Gegner verwandeln, ihre Talente und Superattacken einsetzen. So nehmt Ihr es in den turbulenten Keilereien gleich mit einem halben Dutzend Feinden auf, die Kampfstab und Lanze wirbeln, Klingen und Fäuste schwingen. Trotzdem dürft Ihr nicht viel Tiefgang erwarten: Viele Feinde mischt Ihr mit derselben Combo auf, die Levels sind gradlinig und besitzen trotz Hochkantformat keine alternativen Ebenen. Ein paar Verstecke und Abzweigungen hätten die nötige Abwechslung eingebracht.



Umzingelt: Dank Talentklau nimmt es Euer Ninja-Mädel locker mit mehreren Gegnern gleichzeitig auf.



Mystical Ninja

Betriebssystem	>> ab PPC2000
Hersteller	>> Activepackets
Link	>> www.clickgamer.com
Zirka- Preis	>> 15 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

6 von 10 SPIELSPASS

Verwandelt Euch in den Feind: Viele Talente machen die gradlinige Ninja-Klopperei interessant.

Retro-Gamer



Game & Watch

Schon vor über 20 Jahren passten Nintendos Ideen nicht mehr auf einen einzigen Bildschirm – *Mobile Gamer* zeigt Euch die hauseigene Inspiration für den DS.

TEIL 2

Nintendo gelang bereits beim ersten Videospiel-Versuch der große Wurf: Die Game & Watch-Serie geriet 1980 zum gewaltigen Erfolg, die LCD-Geräte verkauften sich wie frische Brötchen. Niemand hätte dem japanischen Konzern einen Vorwurf machen können, wäre dort die Entscheidung gefallen, sich auf den Lorbeeren eine Weile auszuruhen.

Der Ehrgeiz von Nintendo und Gunpei Yokoi, dem Schöpfer der populären Hosentaschenspäße, war aber größer. Deshalb kam es nach nicht mal zwei Jahren zum entscheidenden Einfall, der in einer neuen Geräteserie mündete und dessen Folgen bis in die Gegenwart zu spüren sind. Wieso nur einen Bildschirm benutzen, wenn auch zwei möglich sind?

Doppelt hält besser

Im Mai 1982 debütierte mit "Oil Panic" die 'Multi Screen'-Baureihe. Anders als die bisherigen Game & Watch-Titel saßen die neuen Spiele nicht mehr so bequem in der Hosentasche wie ihre Vorgänger – die zusätzliche Technologie rund um das zweite Display brauchte mehr Platz. Ein ebenso einfacher wie genialer Kniff sorgte aber dafür, dass sich das Problem in Grenzen hielt: Die Geräte ließen sich zuklappen. Die Zweitnutzung als Uhr litt zwar darunter, aber die war ohnehin nicht das Kaufargument, sondern der Spielspaß – und der entfaltete sich nun auf der doppelten Fläche. Insgesamt 15 Spiele erblicken im Lauf von sieben Jahren das Licht der Welt. Die meisten davon sind so designt, dass die Bildschirme ähnlich dem heutigen DS übereinander prangen. Nur drei LCD-Handhelds nutzen die horizontale Ausrichtung mit nebeneinanderliegenden Displays.

Das Spiel beginnt

Mit dem zweiten Multi-Screen-Titel "Donkey Kong" feierte Nintendo gleich mehrere Premieren. Als erstes Game & Watch konnte die gelungene Mobilversion des Automaten-Welterfolgs die Millionenmarke an Verkäufen knacken. Wurden zuvor gelegentlich etablierte Stars aus der Zeichentrick- und Comicwelt wie Snoopy oder Mickey Mouse an den Start geschickt, durfte in "Donkey Kong" erstmals ein hauseigener Held im Mittelpunkt stehen. Zwar sah Kultklempner Mario (damals als Jumpman bekannt) noch aus wie die Knollennasen-Männchen der LCD-Vorgänger, doch der Beweis war erbracht: Nintendos Star stand als Kassenmagnet in der ersten Reihe. Noch wegweisender war allerdings ein technisches Detail: Statt der vorher zur Bedienung genutzten Knöpfe zierte nun ein Steuerkreuz das Gehäuse – das kam so gut an, dass diese Steuerung für das NES

Game & Watch

Mobile Gamer	Thema
Ausgabe 9	Die einfachen Serien
Ausgabe 10	Geräte mit Doppelbild
Ausgabe 11	Ungewöhnliche Modelle
Ausgabe 12	Alternative Spielmöglichkeiten



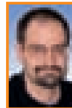
Ernsthafte Sammler legen Wert auf Vollständigkeit: Neben dem Gerät und der Anleitung sollte die Verpackung ebenso dabei sein wie Seriennummer, Batteriedeckel und Sicherheitshinweis-Zettel. Liegen sogar die Original-Batterien drin, ist das Glück vollkommen.



Nur drei der 15 Multi-Screen-Geräte waren horizontal ausgerichtet.

genutzt wurde und selbst im Zeitalter der Analogcontroller nicht mehr wegzudenken ist.

Das Ende der Multi-Screen-Reihe feierte Nintendo 1989 mit dem Game & Watch-Debüt eines anderen großen Namens: Das letzte Gerät hörte auf den Namen "Zelda" und ließ Mobilspieler das erste Mal die Abenteuer eines Elfen namens Link auch unterwegs erleben. *us*



Ulrich Steppberger

"Zweifacher Spaß mit altem Klappgerät"

Waren die ersten Game & Watch-Titel schon etwas Besonderes, begeisterten die Multi-Screen-Spiele erst recht. Zum einen sahen die Geräte wertiger aus und blieben länger ansehnlich, da die Bildschirme durch das Zusammenklappen geschützt wurden. Außerdem bot das Doppeldisplay Raum für frische Ideen und damit mehr Abwechslung – okay, nicht immer traf das zu und nicht alle Spiele waren originell, aber ein technischer und spielerischer Fortschritt war unverkennbar. Meine liebste Erinnerung dreht sich um „Donkey Kong": Statt nur neidvoll den älteren Jungs beim Daddeln am Automaten zuzusehen (eine Mark pro Spiel waren im Taschengeld nicht drin), konnte ich endlich daheim selbst spielen, solange ich wollte – da störte mich sogar die Beschränkung auf nur einen Level nicht.

Die Game & Watch-Modelle der Multi-Screen-Serie

Vertikale Ausrichtung

Name	Seriennummer	Veröffentlichung	Verkaufszahlen	Seltenheit heute
Oil Panic	OP-51	Mai 1982	ca. 1.250.000	Mittel
Donkey Kong	DK-52	Juni 1982	ca. 1.250.000	Niedrig
Mickey & Donald	DM-53	November 1982	ca. 1.250.000	Mittel
Greenhouse	GH-54	Dezember 1982	ca. 1.250.000	Mittel
Donkey Kong 2	JR-55	März 1983	ca. 1.250.000	Niedrig
Pinball	PB-59	Dezember 1983	ca. 250.000	Hoch
Black Jack	BJ-60	Februar 1985	ca. 250.000	Mittel
Squish	MG-61	April 1986	ca. 250.000	Mittel
Bombsweeper	BD-62	Juni 1987	ca. 250.000	Niedrig
Safebuster	JB-63	Januar 1988	ca. 500.000	Mittel
Goldcliff	MV-64	Oktober 1988	ca. 250.000	Mittel
Zelda	ZL-65	August 1989	ca. 250.000	Mittel

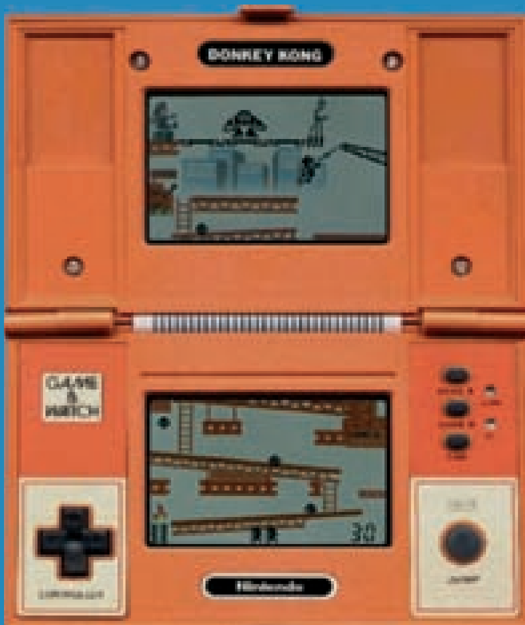
Horizontale Ausrichtung

Name	Seriennummer	Veröffentlichung	Verkaufszahlen	Seltenheit heute
Mario Bros.	MW-56	März 1983	ca. 1.250.000	Niedrig
Rainshower	LP-57	August 1983	ca. 250.000	Sehr hoch
Lifeboat	TC-58	Oktober 1983	ca. 500.000	Hoch



Neben den üblichen Reaktionstests finden sich in der Multi-Screen-Reihe auch Besonderheiten wie Kartenspiele und leidlich akkurate Flippersimulationen.

Spaß im Doppelpack



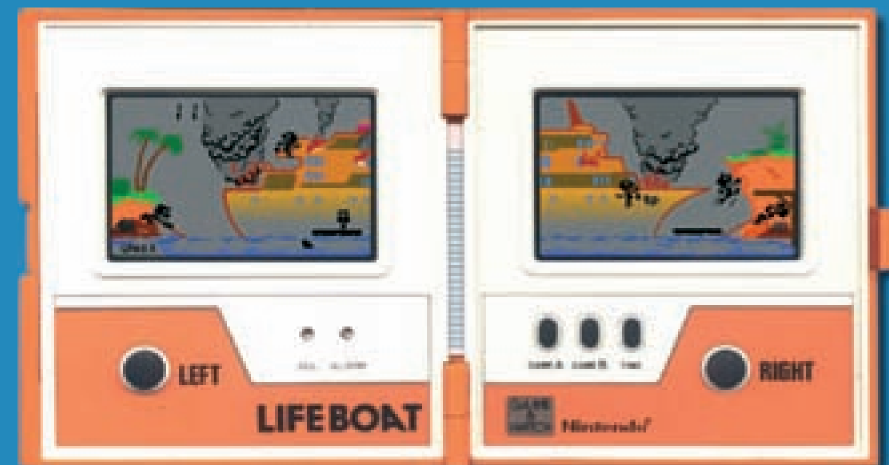
DONKEY KONG Nintendo (1982)

Die Jagd auf den Tonnen werfenden Affen war durch die damalige LCD-Technologie zwangsläufig limitiert (verschiedene Levelaufbauten sind damit nicht möglich). Dank der zwei Bildschirme bleibt aber genug Platz, um sowohl den ersten Automaten-Level gebührend zu würdigen (unten wird gehüpft und geklettert) als auch Eigenheiten einzubauen. Seid Ihr oben angekommen, schwingt Ihr nach gezieltem Sprung an einem Kran und nehmt die Halterungen des Stahlträgers weg – sowas hat das klassische Primaten-und-Klempner-Duell auf keiner anderen Hardware zu bieten.



MARIO BROS. Nintendo (1983)

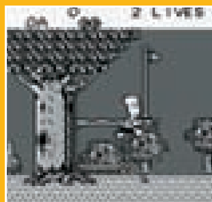
Achtung: Mit dem im gleichen Jahr und unter dem gleichen Namen erschienenen Automaten hat dieses Oldie-Handheld nichts zu tun. Hier legt Ihr nämlich nicht hüpfend Schildkröten aufs Kreuz, sondern sorgt dafür, dass das Brüderpaar durch vorbildliches Teamwork Pakete auf Fließbänder legt und keines runterfällt. Alleine prima spielbar, macht es zu zweit noch mehr Spaß: Durch die Anordnung der Bildschirme kann je ein Spieler problemlos auf Mario bzw. Luigi achten.

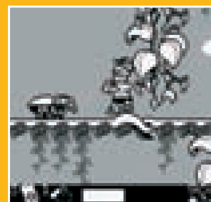
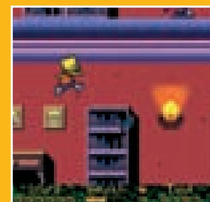


LIFE BOAT Nintendo (1983)

Keine Panik auf der Titanic: Der Einsatz als Lebensretter ist ein gutes Beispiel dafür, dass zwei Bildschirme auch einfachen Ideen mehr Pfiff verleihen können. Im Prinzip würde die Rettungsbootschieberei auch auf einem Display funktionieren – das Konzept erinnert stark an "Fire" oder "Parachute". Durch das breitere Spielfeld wird's aber fordernder, denn so müsst Ihr mehrere Situationen auf einmal im Auge behalten, damit kein Passagier unfreiwillig zu Haifutter wird.

Die Simpsons



Titel	Escape from Camp Deadly	Bart vs. the Juggernauts	Bart & the Beanstalk	Tree House of Horror
Hersteller	Acclaim	Acclaim	Acclaim	THQ
Erscheinungsjahr	1991	1992	1993	2001
spielbar auf Game-Boy-Version	schwarz-weiß	schwarz-weiß	schwarz-weiß	color

Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

Eine der größten TV-Erfolgsgeschichten ist gelb: Die Zeichentricksippe der Simpsons erlebt im inzwischen neunzehnten Jahr fröhlich-chaotische Abenteuer und parodiert mit ungebrochenem Elan den ganz normalen Alltagswahnsinn. Sogar bis ins Kino haben es Homer, Marge, Bart, Lisa und Maggie inzwischen geschafft, während Electronic Arts ihnen ein brandneues Videospiel (Test auf Seite 38) auf die Cartoonleiber geschneidert hat.

Natürlich durften die gezeichneten Stars schon früher Handheld-Abenteuer erleben: Den Auftakt machte 1991 "Escape from Camp Deadly", in dem Bart aus einem Sommerlager flüchten will. Die seitlich scrollende Hüpferei gab eine leidlich gute Figur ab, das klare Liniendesign der Vorlage blieb in der verpixelten Umsetzung aber fast auf der Strecke. Bei den meisten Fortsetzungen stand ebenfalls der männliche Nachkomme im Mittelpunkt – so auch 1992 in "Bart vs. the Juggernauts", das sich als eigenwillige Parodie der in den 90er-Jahren populären 'American Gladiators'-Spielshow verstand. Der stachelhaarige Lausbub schlug sich in einer Handvoll Disziplinen wie Skateboard-Weitsprung und Basketball auf einem elektrisch geladenen Feld gegen eine Rabaukentruppe durch. 1993 folgte ein Ausflug ins Märchenlager mit "Bart & the Beanstalk", das sich allerdings erneut als mäßig inspirierte Hüpferei entpuppte. Danach mussten Simpsons-Fans lange warten, erst 2001 wagte sich mit THQ ein neuer Lizenznehmer an eine Game-Boy-Color-Episode: "Night of the Living: Tree House of Horror“ thematisierte die Halloween-Grusel-Specials, blieb aber ansonsten der Jump'n'Run-Mechanik treu. Dafür kamen diesmal auch die anderen Familienmitglieder zum Zug.

Daneben gibt es zwei "Simpsons"-Spiele, bei denen Nebendarsteller in die Hauptrolle schlüpfen durften. In "Krusty's Fun House" musste sich der Clown 1992 mit einer Rattenmeute herumschlagen, während bei "Itchy & Scratchy in Miniatur Golf Madness" das sadistische Katz-und-Maus-Duo 1993 fiese Meuchelattacken mit Minigolf kreuzte.

Die letzten Jahre blieb es erstaunlich ruhig um Bart & Co. – denn auf dem GBA hatte der gelbe Trupp nur einen einzigen Auftritt – "Road Rage" entpuppte sich 2003 immerhin als ordentlicher "Crazy Taxi"-Klon.



>> Die nächste Mobile Gamer erscheint Ende Februar



Frühjahrs Erwachen

Wer jetzt glaubt, dass zu Weihnachten alle Hits erschienen, alle Ideen verbraucht und alle Serien ausgeschlachtet sind, der wird sich wundern – gerade für den DS erwarten wir hochkarätige Spiele! Von den "Dragon Quest"-Adaptionen über die Olympiade mit Mario und Sonic bis hin zu "Final Fantasy 12: Revenant Wings" offenbart sich für Nintendo-Fans ein Füllhorn an Spaß-Granaten. Doch auch PSP-Gamer freuen sich – "God of War" und "Pro Evolution Soccer 2008" sind nur zwei von vielen Testkandidaten.

System Vergleich

Es ist wieder Zeit: Anlässlich des neuen PSP-Modells müssen sich die beiden Handheld-Protagonisten der *Mobile-Gamer*-Jury stellen. Welche Erwartungen kann der DS nicht erfüllen, gibt's ein Problem mit dem Software-Nachschub für die PSP, wie schaut die Zukunft von Sony und Nintendo aus? All diese und viele weitere Fragen beantwortet unser großer Hardware-Test.

>> Ausblick